Otaku
2
ARGENTINA $ 3.90
CHILE $1200
URUGUAY $22
LA REVISTA DEL ANIME Y MANGA
COWBOY BEBOP
LA NUEVA SERIE QUE GOLPEA EN JAPON
SLAYERS
EL HECHIZO DE UN ANIME SORPRENDENTE
LA VISIÓN DE
ESCAFLOWNE
ESPADAS, MECHAS Y DRAGONES
POKEMON
¡LAS MASCOTAS QUE TODOS QUISIERAN TENER!
NOVEDADES
• Osamu Tezuka
• The Revival of Evangelion
• Zenki
• Majutsushi Orphen
• Bt'x Neon
¡Visitanos en Internet! Estamos en la siguiente dirección:
www.editorialvertice.com.ar/otaku
ISSN 1514-3414
9 771514 341002 00002


REVIVÍ LAS FANTÁSTICAS AVENTURAS DEL GUERRERO GUARDIÁN
Zenki - La Revista - Edición Especial Nro. 1 - Argentina $ 15.90.-
ZENKI
鬼神童子
DE REGALO
EL FIN DE KASUE
VIDEO ESTRENO DE 64 MINUTOS
LA SAGA DE KARMA
GUIA DE EPISODIOS
TODOS LOS PERSONAJES
SUPER POSTER DE COLECCION
INCLUYE UN VIDEO INÉDITO DE REGALO
TRAS 1.000 AÑOS DE OSCURIDAD HA SIDO DESPERTADO
EL UNICO SER CAPAZ DE SALVAR AL UNIVERSO.
EL PODEROSO GUARDIAN...
VIDEO ESTRENO EXCLUSIVO
ZENKI
鬼神童子
EL FIN DE KASUE
HABLADA EN CASTELLANO
UNICO VIDEO LEGAL EN KIOSCOS
GUARDIAN
PEDILA EN TU QUIOSCO



Otaku

Y LLEGÓ EL NÚMERO 2

El problema inicial que se nos planteó cuando hicimos la primera edición de Otaku fue: ¿Cómo informar sobre algo de lo cual hay una producción nacional virtualmente inexistente, sin caer en la promoción gratuita de obras españolas o yanquis, gran cantidad de las cuales están fuera del alcance del público argentino?

La respuesta nos está llegando poco a poco. De una manera u otra, las emisoras y editoriales oriundas están inclinándose hacia la animación y la historieta japonesa como un producto bueno y rentable.

Para nosotros, esto supone una buena noticia. Porque además de encantarnos todo lo que tiene que ver con el animé y el manga, nos indica que estamos por el camino correcto.

Esto nos lleva directamente a una reflexión: llegamos hasta aquí por una única razón: dirigirnos a vos. De aquí en adelante, si seguimos, será también gracias a una única razón: vos. Te agradecemos, pues, tu elección.

En el número anterior, dijimos que no era nuestro deseo que tu relación con nosotros quedara en la mera lectura de esta revista. Ahora podemos agregar que deseamos que el contacto con el mundo del manga y el animé que te ofrecemos a través de estas páginas te incentiven a apoyar este género artístico.

Por lo pronto, necesitamos tus preguntas, opiniones, medialunas, criticas y halagos. Escribínos a Lavalle 1994, 5° piso, Capital Federal, CP 1870, o por E-mail a otaku@editorialvertice.com.ar.



www.editorialvertice.com.ar/otaku

En la dirección encontrarás el sitio de nuestra revista. Allí tendrás siempre actualizadas las últimas noticias, acerca de todo lo que refiere al *Manga* y al *Animé*. Además, podrás encontrar el número actual con sus contenidos y diversos artículos.

La sección *Donwloads* tiene todo lo que puedas imaginar... *Trailers*, *Openings*, *Música*, *Skins*, *Wallpapers* y muchas otras sorpresas que agradarán a nuestros lectores. ¡No olvides suscribirte para las actualizaciones, serán intensivas!



CUALQUIER VERDURA

CRÓNICAS DE UN OTAKU

-"¿Cómo le va, Don Vicente..."
Desde atrás del mostrador, el hombre miró por encima de sus anteojos.
-"¡Doña Berta! Dichosos los ojos que la ven... ¿Cómo anda, tanto tiempo?"
-"Bien. Aproveché que el Beto se quedó dormido viendo *Virtua Fighter* para hacerme una escapadita".
Doña Berta subió con bastante dificultad el changuito por los dos escalones.
-"Hace tiempo que no se la veía por acá".
-"¡Y, si... ¡ Desde que dejaron de dar *Robotech* por *ATC*, masomeno..."
-¿Qué pasó? ¿Otra vez su marido con achaques?
La salud del Beto nunca había sido demasiado buena. Se había pasado los últimos seis meses buscando el volumen 1 de *DNA²*, y eso deja de cama a cualquiera.
-"Para colmo la semana pasada me vio un capítulo de *Cocomiel* sin querer... Enseguida empezó a repetir...", continuó explicando Doña Berta.
-"Y si... *Cocomiel* repite hasta el cansancio", sentenció Don Vicente.
-"¡Me refería al Beto!. Ya que estoy... ¿Le llegó el manga que le había pedido?"
Don Vicente hizo como que miraba en uno de los exhibidores, aunque sabía la respuesta de antemano.
-"Se lo debo, Doña Berta".
El rostro de la mujer se contrajo.
-"¡Ay Don Vicente, Don Vicente...! Hace un mes y medio que me tiene con eso... Usté sabe lo que me hincha el Beto a cada rato".
-"¡Y que quiere que le haga! Me lo habían prometido para la semana pasada, pero siguen sin entregar. Parece que está demorado por un imprevisto que tuvo el traductor...", se justificó Don Vicente.
-"¿Qué pasó? ¿Tuvo que viajar a Japón para hacer de interpréte en alguna conferencia?"
-"No..., es tintorero y se quemó los dedos planchando un gabán... Mientras espera otra semanita, le puedo ofrecer la última saga de *Macross* o los capítulos 6 y 7 de *Escaflowne*. Tengo también *Memories*, de *Otomo*."
-"*¿Otomo?* ¿Al Beto? Salga de ahí, hombre. Me pasé dos meses explicándole el argumento de *Astroboy*..."
-"Déjeme mostrarle esto que me llegó la semana pasada. *La Invencible Nuku-Nuku*. ¡Es de una chica-gato-androide!, acotó eufórico Don Vicente.
Doña Berta se quedó pensando. Vivía en Palermo Viejo, así que estaba un poco cansada de las chicas gato. En cuanto a lo de androide, para eso estaba el Beto..."
-"Sabe que no me convence...", contestó Doña Berta, moviendo el changuito.
-"Pero fíjese qué mercadería... Toque, toque..."
El hombre comenzó a mostrarle los videos.
-"No sé... La última vez me insistió con que me llevara *The End of Evangelion* y no se veía muy bien. El Beto me dijo que debía ser una copia pirata".
-"¡Pero como me dice eso, doña Berta! Me ofende. Yo solo vendo productos originales, ¿nocierto Pepa?"
-"*¿Nocierto, Pepa?*" -repitió el papagayo que tenía Don Vicente en el hombro.
-"Además, le pedí algo de fantasía heróica para el nene más chico..."
-"Si...", interrumpio Don Vicente.
-¡Me vendió *La Blue Girl*!"
Don Vicente tragó saliva.
-"Ah, HEROICA me había dicho...? Disculpe, le entendí otra cosa. Vea, le tengo una sorpresita a su marido: dentro de poco va a salir *Ranma* en video".
-"¿Sin cortes?"
-"Sin cortes. Y producción nacional", apuntó Don Vicente.
-"¡Qué bueno!... El Beto va a ponerse chocho, le voy a reservar uno. Hasta luego, Don Vicente".
Don Vicente se quedó mirando a la mujer que salía.
-¡"Ja"! Producción nacional... Con lo difícil que está este curro, encima eso... ¿No te parece, Pepa?"
-"*¡Todo a babor!*" -chilló la lora.





es una publicación de Editorial Vértice SRL Lavalle 1994 5º Piso CP 1870 Capital Federal Tel:4953-0604 / 4954-2913

DIRECTOR RESPONSABLE
JORGE CANAY
DIRECTOR EDITORIAL
JUAN MARTÍN LARZÁBAL
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN GRÁFICA:
JUAN ALBERTO BORRINI

STAFF

REDACCIÓN
PABLO BERNARD (Jefe de Area)
REDACTORES GABRIEL GÓMEZ
EDUARDO SHIMOYAMA
IVÁN MORENO, SERGIO M. CISNEROS, HECTOR CAVIERES, MARCO CAMPOS, GRUPO KOKORO.

ARTE
ATILIO MILLAN (Jefe de Área)
ARTE Y DISEÑO: JORGE C. PIAGGIO

SCANNING Y ARTE FOTOGRÁFICO
MANUEL MILLAN GABRIEL GÓMEZ

ILUSTRACIONES
RUBÉN HERNÁNDEZ
ATILIO MILLÁN

FOTOCROMIA
FOTOCROMOS BOLÍVAR
DISTRIBUCIÓN
CAPITAL FEDERAL, DISTRIMACCHI SA
AV. INDEPENDENCIA 2744
INTERIOR, DISTRICONDOR SA
AV. INDEPENDENCIA 2744
IMPRESIÓN
ATLÁNTIDA COCHRANE IMPRESORES
IMPRESO EN LA ARGENTINA EN EL MES DE MAYO DE 1999 PRINTED IN ARGENTINA
ISSN: 1514-3414

http://www.editorialvertice.com.ar
E-mail: otaku@editorialvertice.com.ar

Majutsushi Orphen: Sorcerous Stabber Orphen

Las últimas noticias de Japón hablan sobre el fabuloso estreno del animé que acaparó gran parte del publico nipón, cabe nombrar que su estreno fue en la revista *Dragon Magazine*, la misma que editó *Slayers* y *Lost Universe*, entre otros. El éxito se debe a que la animación cuenta con una calidad impresionante. La historia está aún tomando forma, pero es muy contagiosa y las canciones encabezan las listas de los top del ranking japonés.

A la fecha, se han transmitido por *FUJI TV* un total de 28 capítulos, correspondiente a la segunda parte, donde se pueden ver mejoras en los dibujos. Es por esta razón que *Majutsushi Orphen* posee dos openings y mantiene un endings. Ambos openings están cantados por *Sharon Q (J-pop)*, quien realizó las letras de ambas especialmente para el anime.

El primer tema de opening se llama *Ai Just on my love* y se presenta hasta el capitulo 16. Desde el episodio 17 en adelante se estrena el segundo opening *Kimiwa Matsushi* que sigue siendo la apertura hasta hoy en dia. El ending se llama *Doshiyou* y es el unico que no cambia ni siquiera las imágenes del mismo.

La producción tiene ya a la venta sus capítulos en *VHS, DVD* y *LD* (en Japón por supuesto), mientras que el formato gráfico está recopilado en tres volúmenes.

Los estudios *TBS*, encargados de la animación, pusieron todo su equipo a tope para poder realizarle mejoras al animé, obteniendo una respuesta tremenda.

Esperamos poder ver este animé por acá, pues es realmente algo que los *otaku* de manga y anime no nos podemos perder. Ampliaremos detalles próximamente.



Speed Racer

Mach Go, Go, Go...!
(Maha Go, Go, Go...!)

Meteoro parece estar destinado a no morir jamás. La tercera generación de esta popular serie creada en 1967 por los hermanos *Tatsuo*, *Kenji* y *Toyoharu Yoshida* será televisada próximamente por la señal *Magic Kids*.

Meteoro luce ahora unos hermosos ojos azules, junto con su eterna novia *Trixie*. *Bujias* es un pendex rubio, mientras que *Chito* es un terrible bebe gorila que dudamos seriamente quepa en la cajuela con *Chispita*.

El querido *Mach 5* está un poco más actualizado. A los ya clásicos *gadgets*, se agregan la capacidad de desplazarse por terrenos difíciles gracias a unas turbinas de aire y un pájaro robot que hasta es capaz de conseguir entradas preferenciales para ver a *Kiss* en *River*. Esta versión del *Mach 5* puede, además, desplazarse entre dimensiones gracias a un exclusivo sistema *Warp* (niños, no hagan eso en casa).

Esta tercera temporada logró superar el desastre de su predecesora inmediata, producida totalmente por la empresa americana *Group W Productions* en 1993 y que afortunadamente no apareció por estos lares.

La ironia de los años... Meteoro se ve mucho más joven ahora que cuando empezó a correr... ¿Se habrá hecho un lifting?

Se estrenan en Japón

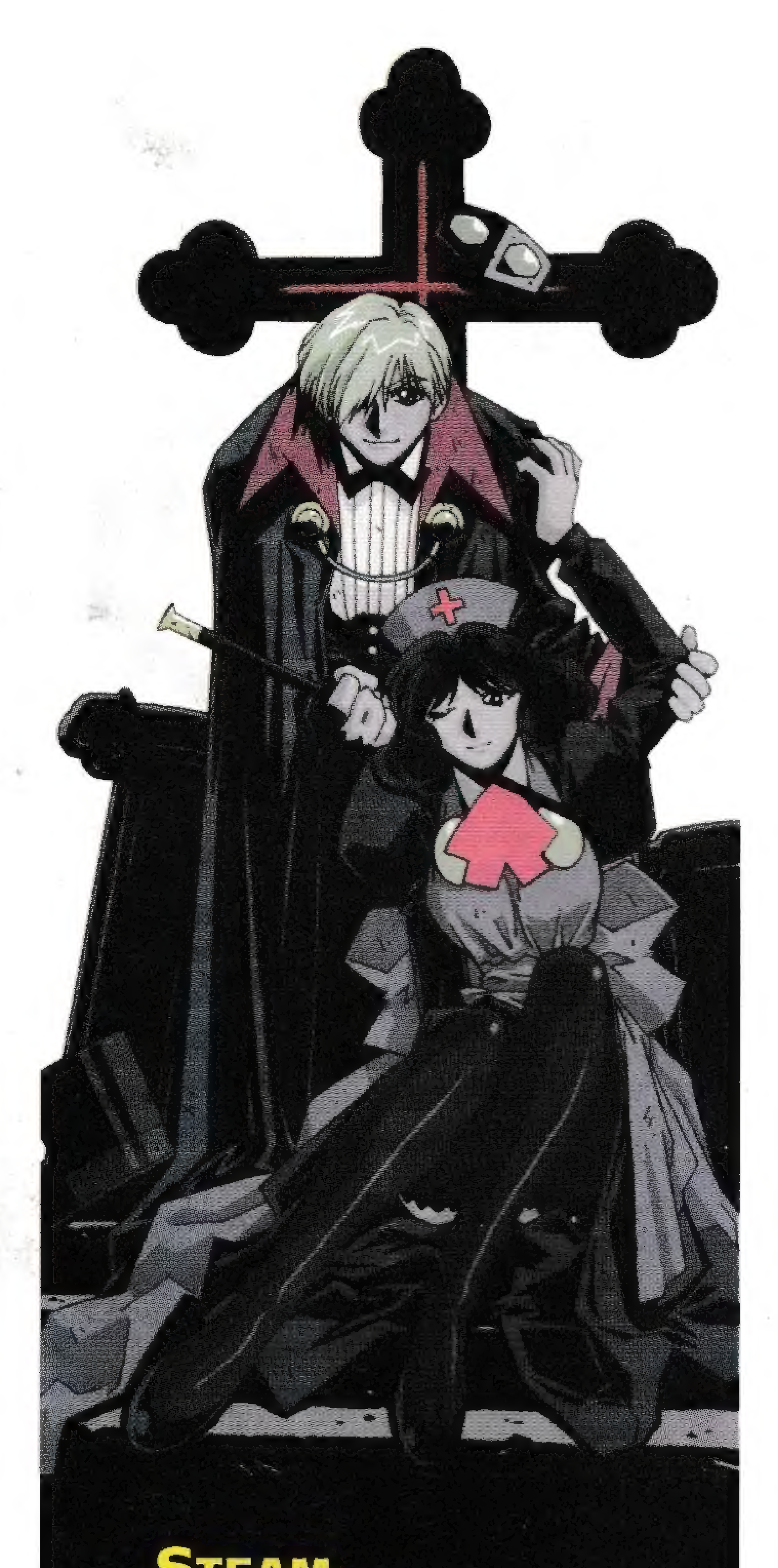
Vampire Hunter D, la película. Esta producción ya se encuentra finalizada, y se espera el estreno de un momento a otro.

Alexander, una producción conjunta de *Madhose* y *Peter Chung* (*Aeon Flux*).

Jinrou, la película, basada en la popular obra de *Mamoru Oshii*, pasa a la pantalla grande luego de su debut televisivo en 1998.

¡Estás Arrestado!, la magnífica obra de *Kosuke Fujishima*, comenzó una nueva serie televisiva luego del estreno de la película, ocurrido el 24 de abril en las salas niponas.

Las chicas *Clamp* están de parabienes. Luego del éxito en 1998 de la animación para pantalla chica de su obra *Card Captor Sakura*, le llega el turno a la película del mismo nombre. Las nuevas aventuras de la pequeña *Kinomoto Sakura* se estrenarán este mes en Japón.



Bt`x Neo The End

Las últimas noticias oficiales informan que la *serie Bt`x* termina su camino en el animé con el último episodio de *Bt`x Neo*: *"Suerte Teppei"*.

La serie obtuvo muchas expectativas en sus comienzos, pero como es habitual en su autor *Masami Kurumada*, se tornó muy repetitiva en sus finales, llegándose a parecer demasiado a su antecesor *Saint Seiya*.

El exigente público japonés reaccionó a esto y el raiting de la serie se fue al suelo. Sin embargo, la primera parte de *Bt`x* es muy recomendable de ver y me atrevería a decir que es imperdible, sobre todo para los que gustan de los diseños de *Kurumada* (o mejor dicho *Shingo Araki*, responsable del diseño de los personajes de *Kurumada* para el animé).

Bueno, como es habitual en los animes, tanto *Bt`x* como *Bt`x Neo* tienen también su versión en *VHS, DVD* y *LD*, aunque lo extraño es que la última parte de *Bt`x Neo* aún no esta disponible (¿el dios rating, tal vez?).



Steam Detectives

En medio de una ciudad donde el único combustible disponible era el carbón, se desarrolló una tecnología revolucionaria para brindar energía por medio del vapor. Así, el anillo urbano se sumió en una espesa nube blanca, que emergía de todas partes, brindando una particular vista de calles y edificios. Lamentablemente, la particularidad de *Steam City* fue aprovechada por villanos y delincuentes para cometer innumerables crímenes aprovechando la espesa niebla blanca, confundiendo a la policía. Con esta apertura comienza a desarrollarse *Steam Detectives*, a partir del manga de *Asamiya Kia*, y que ya tiene su correlato en el animé a partir de la serie homónima. El estilo es emejante a otras obras del autor, tales como *Silent Möbius* y *Martian Succesor Nadesico*. Habrá que esperar por ella...

Evangelion Tiene Una Nueva Película



¡Aleluya, fanáticos de *Evangelion!* Luego del escaso éxito de "*Death & Rebirth*" y el suceso de "*The End of Evangelion*", *Gainax*, recientemente recuperado de los problemas legales derivados de su presunta evasión impositiva (sin comentarios...), ha puesto a la venta una nueva remake del final de *Shin Seiki Evangelion* que promete romper todo.

La nueva película lleva el titulo "*The Revival of Evangelion*" y promete ser lo máximo de la serie, pues si bien la trama es la misma que en la ultima "*The End*", posee tres minutos más de pelea entre *Evas* y *Angeles*.

Una curiosidad es que la película esta editada en formatos *VHS*, *DVD* y *LD* y ya está a la venta en Japón al módico precio de *24.000 yens*, lo que equivaldría a unos *$230 dólares*, precio que puede variar dependiendo el formato.

¿Alguna vez *Gainax* pensará en el público? bueno combiene decir que seguro que igualmente van a vender muchas copias originales.

Bueno a aquellos pocos que puedan tener en sus manos esta nueva película que esperemos supere a *The End* ,que parece imposible, les recomiendo que se preparen mentalmente para ver la mejor accion que pueda existir entre *Evas* y sus enemigos, una explicacion que tal vez pueda resumir un poco mejor la historia de *Adan* y *Eva* y todos los personajes que hacen que la historia de esta obra de *Estudios Gainax* sea un exito.

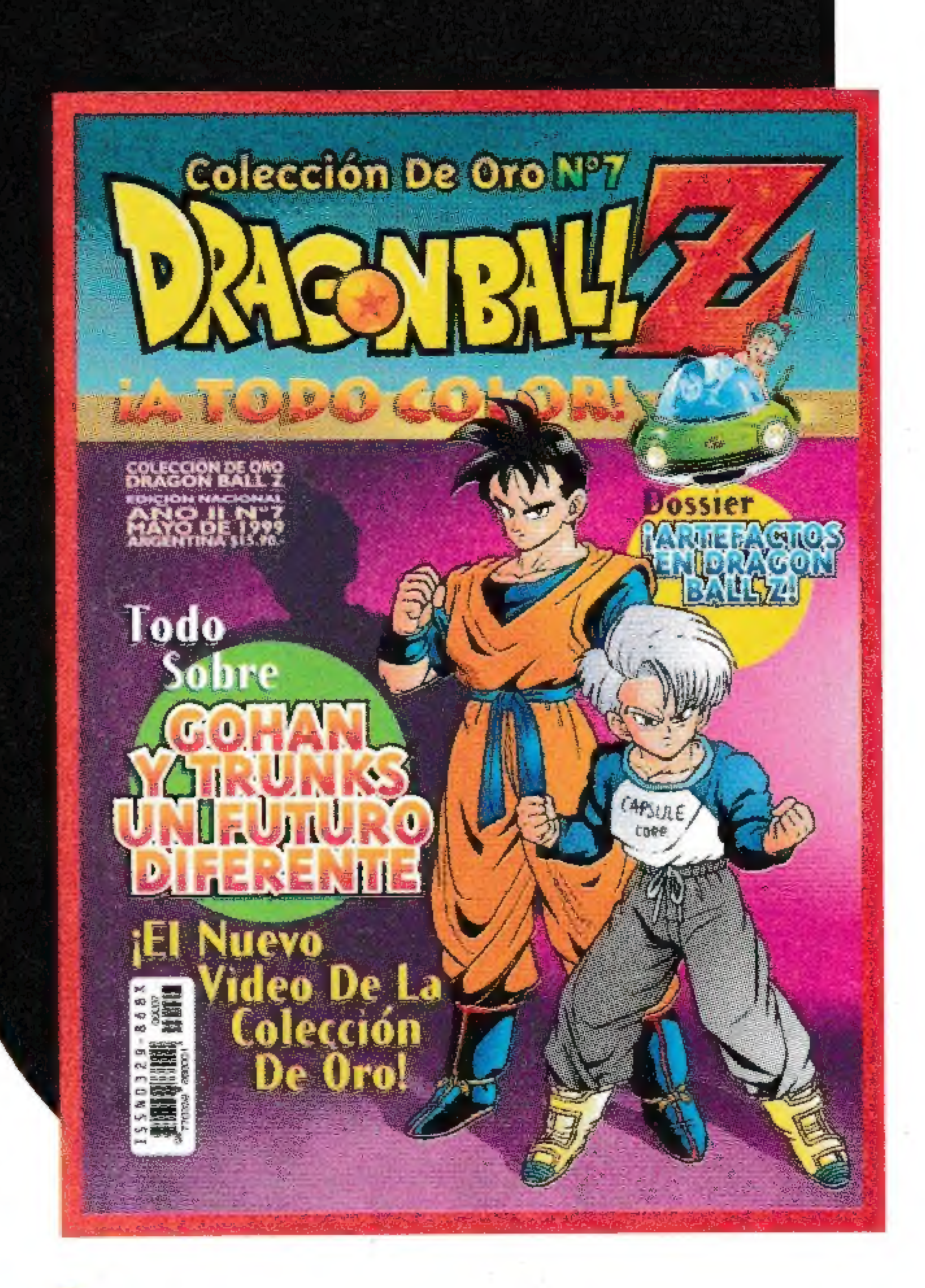
Estudio Ghibli se expone

Habida cuenta del suceso alcanzado por los ya clásicos *Nausicaä del Valle del Viento*, *Mi Vecino Totoro* y la nueva producción *Mononoke Hime*, el maestro *Hayao Miyasaki* y su *Estudio Ghibli* tendrán un museo en su honor. Proyectado por el mismo *Miyasaki sensei* y previsto para el año 2001, este museo será construido en *Tokio* y su inauguración coincidirá con el estreno del próximo proyecto de *Miyasaki*, que aún está en papeles. El museo, obviamente, se explayará en ilustraciones y acetatos de la vasta producción de este prolífico autor.

Un nuevo video inédito de la Colección de Oro Dragon Ball Z

Gohan y Trunks: Un Futuro Diferente

Pare el día 10 de mayo está previsto el lanzamiento a nivel nacional de la edición número 7 de la Colección de Oro de la Revista Dragon Ball Z que incluirá, como todos los meses, un video inédito de regalo. En esta nueva presentación los Otakus seguidores de Son Goku podrán disfrutar del segundo TV Special, un estreno nunca visto en cine, video ni televisión que se ambienta en el futuro alternativo del que procede Trunks. Así, Goku muere a consecuencia de un virus letal, generando una situación de indefensión que es aprovechada por los androides A17 y A18. Ellos, tras aniquilar sistemáticamente al resto de los Z Shenshis, inician la destrucción del planeta. Los únicos capaces de enfrentar la amenaza son un disminuido Son Gohan y su discípulo Trunks. Cabe destacar que el video es original y está doblado al castellano neutro por Intertrack México.

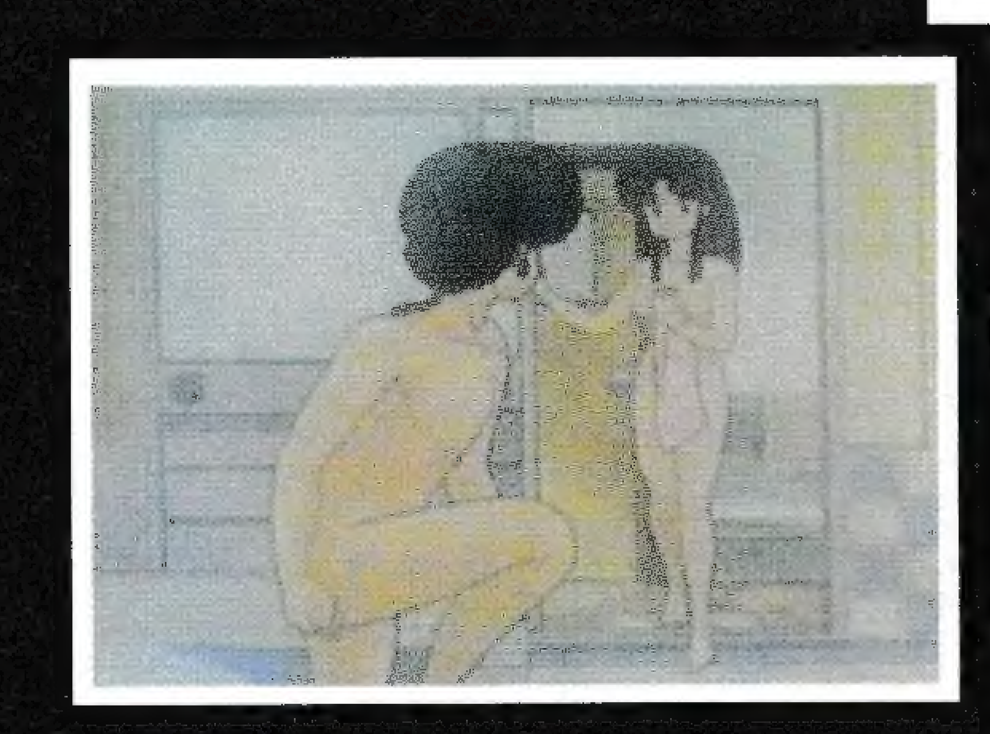




¡CAPÍTULOS DE RANMA 1/2 SIN CENSURA!







Finalmente, los Otakus podremos disfrutar de los capítulos de Ranma sin censura impuesta. Para su presentación en el mercado local, sello nacional Anime Entertainment anuncia el lanzamiento exclusivo de la primera edición de capítulos originales de Ranma 1/2, con el doblaje original y sin censura alguna. El primer título incluye las versiones originales y completas de los capítulos uno y dos de la mencionada serie. ¡No esperen más por Ranma!

ZENKI

Zenki en Video

Fue lanzada en todos los quioscos del país la edición especial número 1 de la revista Zenki, que incluye un video inédito de Zenki, el Guerrero Guardián. Los seguidores del animé podrán atesorar capítulos de las aventuras de Chiaki y disfrutar de un espectacular reviposter que incluye láminas originales y toda las información de la serie.



SLAYERS
スレイヤーズ

Si lo que buscabas era acción, carcajadas, aventuras, peleas con magia y espadazos a diestra y siniestra, entonces estamos hablando de *Slayers*.

Slayers (o *Justicieros*, como la llama el doblaje mexicano), se desarrolla dentro de un ambiente épico medieval donde podemos encontrar magos, caballeros, demonios, y hasta dragones.

La protagonista principal de esta serie es una hechicera de 16 años llamada *Lina Inverse*, que con su arma especial, el *Dragon-slave*, se encarga de hacerle pasar malos ratos a los ladrones y a todo el que se cruza en su camino.

Junto con ella se encuentra un espadachín de nombre *Gourri Gabriev*, que supuestamente ayuda a *Lina* a combatir a los delincuentes. Su inteligencia es solo comparable a la de un paramecio (uno pequeño). Sin embargo, posee una espada de luz que puede cortar casi todo, lo que le salva de muchas situaciones peligrosas. *Lina* no piensa dejarlo hasta que obtenga la legendaria espada de luz, símbolo de la familia *Gaudi*.

El trabajo de *Lina Inverse* es pedir jugosas recompensas a cambio de deshacerse de malhechores. No solo eso, también aprovecha la oportunidad para robarles a los mismos ladrones.

Dentro de esta historia encontramos también a *Zelgadis*. Este extraño personaje es una *Gárgola*, un ser parte piedra, demonio y humano. Gracias a esta mezcla, posee muchas habilidades en la magia y en el manejo de la espada. Sigue a *Lina* y a *Gourri* para encontrar la cura de su mal y volver a ser humano.

Otro de los personajes es una chica de 16 años, princesa del *Reino de Saillune*. Su nombre es *Ameria* y es una sacerdotisa dedicada a la magia blanca que desea hacer justicia en todos los lugares en donde se para. Su carácter la ha llevado a lanzarse al mundo en busca de aventuras que la lleven a volverse una heroína y opresora de toda injusticia, y ve a *Lina* y a *Gaudi* como modelos a seguir.

Tenemos también a *Shilfiel Nels Rada*, una tímida amiga que *Gourry* tenia en el pasado y que tiene grandes dotes para aplicar la magia cuando debe defenderse. Encontramos también a una enemiga que luego se volverá una odiosa amiga, *Martina*. Una joven llamada *Filia* que no se inmuta por nada, por más bueno que sea el chiste. *Naga*, una maga negra.

Entre los personajes masculinos que aparecen tenemos a *Rezo*, un sacerdote ciego de nacimiento que para curarse de este mal se inicio en la magia blanca. Al no encontrar el remedio, comenzó a practicar la magia negra, el satánico que llevaba dentro le hicieron formar un ejercito de monstruos.

Zolf es el hechicero sirviente de *Zelgadis* y perteneciente a los ladrones del dragón negro. A petición de *Zelgadis* se une a *Lina* y *Gourry* para acabar con *Rezo*.

El *Satánico Shabran* y *Budu*, es la encarnación del mal encerrado en los ojos de *Rezo*, pero se posesiona del cuerpo de este hasta controlarlo definitivamente.

Rey Philip, padre de *Ameria*, es pacifico y de buen corazón. Contrata a *Lina* para que le ayude a acabar con un enemigo que desea matarlo.

Todos estos ingredientes hacen de *Slayers* una comedia llena de acción y aventura.

Para la creación de *Slayers* participaron *Hajime Kanzaka*, autor del guión y *Rui Araizumi*, que se encargo del diseño de los personajes. El manga comenzó tímidamente en las páginas de la revista mensual japonesa *Dragón Magazine*. Fue luego compilado en doce tomos que trajeron consigo otros doce conocidos como *Slayers*. A esto sumamos unas historias cortas llamadas *SP (Slayers Special)* ,seis libros de RPG basados en la historia, dos mini-novelas llamadas *Slayers Delicious* y un último manga escrito por *Rui Araizumi* de cinco volúmenes llamados *Chou-Baku Madouden Slayers* hecho por *Shoko Yoshinaka*.

SLAYERS スレイヤーズ

Ameria Will Tesla Sailune, mas conocida como Amelia Sailoon, es la primera en conocer a Gourri Grabriev. La típica niña buena del Animé.

Fue recién en 1995 que hizo su aparición en la TV, de la mano de *Soft X, Shoten, Kadokawa*, y *TV Tokio*.

Las series de TV

- *Slayers*, primera temporada (abril de 1995), 26 Capítulos. Opening *"Get Along"*, ending *"Kujikenaikara"*.
- *Slayers Next* (abril de 1996), 26 Capítulos. Opening *"Give a Reason"*, ending *"Jama wa sasenai"*.
- *Slayers Try* (abril de 1997), 26 Capítulos. Opening *"Breeze"*, ending *"Don´t be Discouraged"*.

Las películas y OVAs de *Slayers* están situados temporalmente antes del encuentro de *Lina* con *Gaudy*

Las películas

Slayers Perfect (1995).
Slayers Return (1996).
Slayers Great (1997).
Slayers Gorgeous (1998).

Los OVAs

Basados en las historias cortas *Slayers Specials*, tienden a tener menos acción y más dramatismo. Están divididos en dos series de tres OVAs cada una. Otaku

Angel Serrano Rosales

Naga la serpiente blanca, antigua rival de Lina Inverse, pasa el tiempo buscando hombres. Damos fe que trabajo no le debe costar ....








Gourry Gabriev eterno defensor de Lina Inverse.



Lina Inverse la hechicera. Sus quince años no le impiden ser una mercenaria caza recompensas.

Si querés contemplar los openings originales de la serie Slayers, dirigite a la seccion download de nuestro site.



Japón no nos da tiempo a sorprendernos con un animé. Cuando le estamos tomando el gusto a uno de ellos, aparece otro que dispara nuestra atención... así se revela Cowboy Bebop, realización de Sunrise que se inició como una serie corta de 26 capítulos, de los que se emitieron trece en un principio (un nuevo estilo en producción), e impactó de tal forma en la teleaudiencia que está llamada a proseguir.

COWBOY BEBOP "The Jazz Messengers"



Odio las presentaciones de animes que tratan de comparar al personaje principal con los *X-Men*, o dicen que si mezclamos esto y aquello, obtendremos inevitablemente el siguiente animé, así es que vamos directo al grano.

Ustedes se preguntarán la razón por la que da tanto que hablar. Bueno, en principio porque su animación y música nos dejan boquiabiertos. Estamos ante una serie orientada hacia el público adulto, que posee el viejo pero efectivo estilo de los mejores western, pero ambientado en un mundo futurista. Hay viajes por todas las constelaciones imaginables del universo, tiros y minas fuertísimas.

El personaje principal es *Spike Spiegel*, un tipo que se muestra tranquilo y desinteresado (el arquetipo del héroe). Secundado por la hermosa *Faye Valentine*, cuya anatomía deja más de una vez a los personajes de la historia (y a algunos *Otakus*) con la musculatura algo más que tensa. A este grupo se une el pirata más buscado del universo, pero no como nosotros podemos imaginarlo (nada de parches y garfios). *Ein* es un pirata espacial que para poder escapar de sus perseguidores usa un cuerpo canino para esconderse. Es un perro, báh...

Como ocurre en todas las historias, tiene que existir un personaje cuya misma aparición en pantalla nos haga reír. *Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky 4to*, autodenominado "*Cowgirl Ed*" . Es un genio de las computadoras y tiene la pésima costumbre de encontrarse siempre en los lugares donde no debería estar. Adora sobremanera los cuerpos femeninos y resulta útil en determinadas situaciones.

Por último, tenemos a *Jet Black*, ex policía y el mejor compañero de *Spiegel*. Dueño de una personalidad capaz de atemorizar al propio demonio y con muchas heridas en su pasado, es un muy buen tirador. Parte de su cuerpo es metálico. lo que le otorga una fuerza fuera de lo común.

En todos los aspectos, la serie está empapada de reminiscencias de los setenta. Consta de veintiséis capítulos, de los cuales trece han sido ya emitidos en *Japón*. Los restantes están siendo emitidos en la actualidad, y pensamos que su continuidad está asegurada.

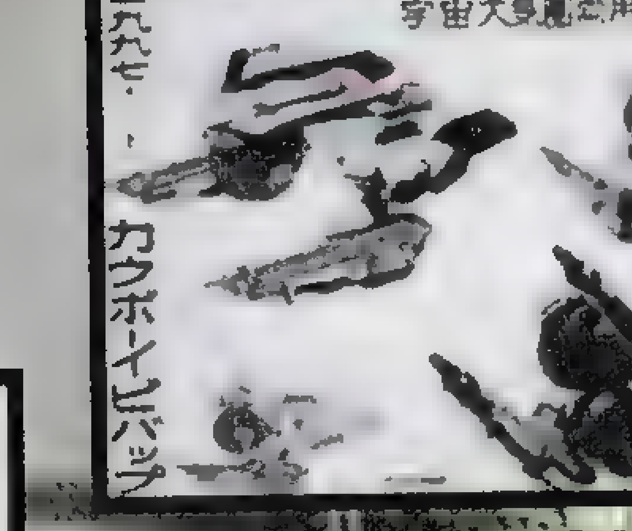
La banda sonora es muy atrayente y lleva vendidos a la actualidad más de 70.000 copias. Se destacan géneros como el *Jazz* y el *Funk*. *Cowboy Bebop* es algo más que una promesa de buen animé.

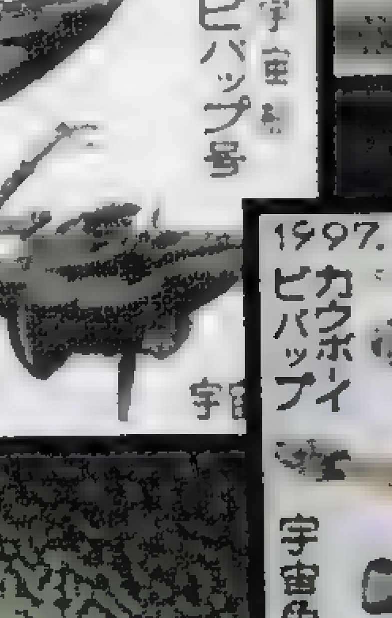
"The Jazz Messengers"

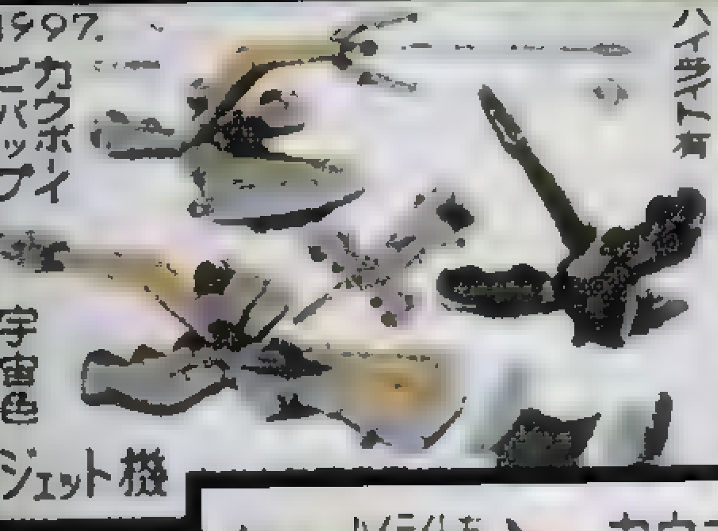
COWBOY BEBOP

Director: Shinichiro Watanabe
Diseño de Personajes: Toshihiro Kawamoto
Diseñador de Mechas: Kimitoshi Yamane
Música: Yoko Sugano











Si querés apreciar la música de Cowboy Bebop mandate a nuestra pagina en www.editorialzer...ice.com...otaku

Una de los puntos de mayor de esta serie son las naves aéreas, acuáticas, terrestres e interespaciales que se utilizan. Entre ellas encontramos:

• The Bebop: Esta nave principal, de la cual nace el nombre de la serie, es la utilizada por nuestros personajes. Es capaz de viajar por todo el espacio alcanzando velocidades increíbles.

• Swordfish II: (pez espada). Es piloteada por Spike. Es muy versátil, rápida y maniobrable, y capaz de atacar en los momentos necesarios. Si bien no puede realizar viajes de un planeta a otro, sí puede volar tanto en la superficie planetaria como en el espacio exterior.

• Mono-Pod System: Es en realidad parte del Swordfish II. Se trata de una cápsula que se utiliza en lugares donde la nave no es capaz de penetrar. Eventualmente funciona como una cúpula protectora en los diferentes ambientes en los que se encuentran los personajes.

• Red Tail (cola roja). Nave que se utiliza especialmente para infiltraciones, investigaciones subterráneas y defensa con armamento. Es muy útil cuando los personajes requieren una fuerte coraza, además de resultar de gran utilidad cuando se presentan ataques inesperados.

• Hammer Head (cabeza de martillo). Este es un tipo muy singular de nave de combate. Su característica principal es que posee una extensión como la de un escorpión, que puede ser usada como arma de ataque.



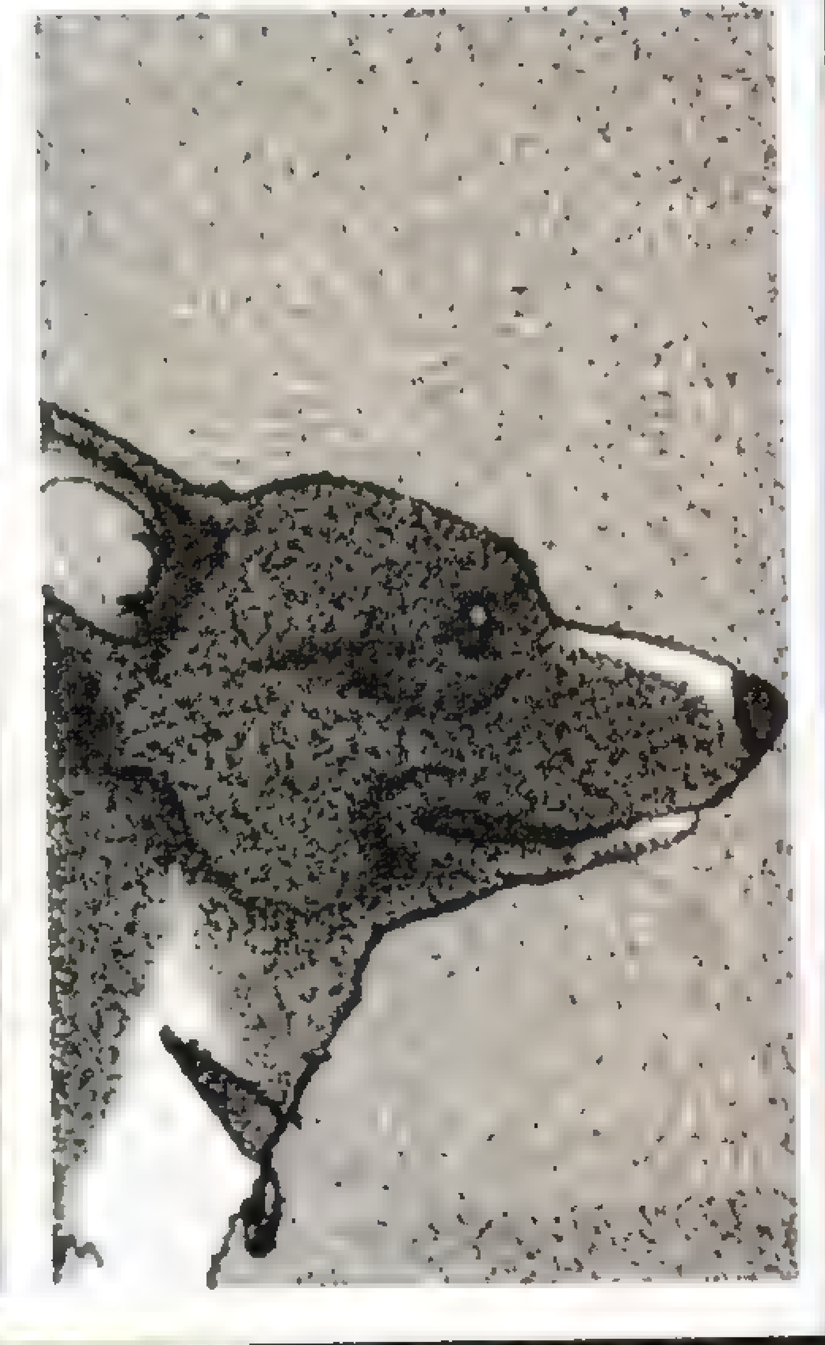
FICHA DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES:











EDWARD WONG HAU PEPELU TIVRUSKY 4to.

Edad: 13 años.
Tipo de sangre: AB
Constelación: Sagitario
Planeta de nacimiento: La Tierra

JET BLACK

Edad 36 años
Tipo de sangre: A
Constelación: Serpiente

… SPIGEL

Edad: 27 años.
Tipo de sangre: O
Constelación: Géminis
Planeta de nacimiento: Marte

FAYE VALENTINE

Edad: 23 años.
Tipo de sangre: B
Constelación: Leo

EIN

Tipo de sangre: O
Raza: Welsh Corgi

"The Jazz Messe

The Jazz Messengers"

OZAMU TEZUKA

Al maestro con cariño



OZAMU TEZUKA



El 9 de febrero se cumplieron diez años del paso a la inmortalidad de quien es justamente considerado Manga no Kami-sama (dios del manga). Ozamu Tezuka ha capturado los corazones de niños, jóvenes y adultos con obras como Astroboy, Kimba, el león blanco y La Princesa Caballero, entre muchas otras realizaciones. Sirva esta pequeña reseña de sus trabajos como tributo a su talento y esfuerzo.

O*zamu Tezuka* fue el primero de los hijos de la familia *Tezuka*. Nació un 3 de noviembre de 1928 en la ciudad japonesa de *Toyonaka*. En 1945 obtuvo su temprana graduación en la Secundaria por causa de la Segunda Guerra Mundial, para ingresar como estudiante de medicina en la Universidad Imperial de Osaka.

A los 18 años debuta como artista de manga publicando su primera obra: *Mâ-chan no Nikkichô* (El Diario de Machan), y un año después presenta un manga de corte épico llamado *Shin Takarajima* (La Nueva Isla del Tesoro), con guión de *Nanama Sakai*. Esta obra se convertiría pronto en bestseller nacional, siendo animada en 1965. Durante los dos años siguientes publica *Phantom of the Underworld* (1948), *Lost World* (1948) y *Metropolis* (1949). En 1950 comienza a trabajar en una serie que sería la más recordada por el público japonés: *Jangaru Taitei* (Kimba, el León Blanco). Durante 1951 comienza a publicar la serie *Atom Taishi* (Embajador Atomo) y la obra *Kitaru-Beki Sekai*. Su trabajo como dibujante de manga produce un retraso de un año en su graduación como doctor en medicina. Durante este año realiza la residencia hospitalaria.

En 1952 empieza la publicación de tres series: *Tetsuwan Atom* (Astroboy), *Rokku Bôkenki* (Las Aventuras de Lock) y *Boku no Son Gokû* (Mi Hijo Goku). Aprueba sus exámenes de medicina y establece un estudio en Shinjuku, un distrito de Tokio, ahora establecido como el primer artista de la era dorada de las revistas mensuales de manga.

En 1953 comienza la serialización de *Ribon no Kishi* (La Princesa Caballero). Dos años después, es considerado el artista mejor pago de Japón. Comienza la serie *Ken-1 Tanteichô* (Kenichi, Detective en Jefe) y *Hi no Tori* (El Ave Fénix).

En 1957 realiza su primera obra orientada a la juventud: *Zôkin to Hôseki* (Harapos y Joyas). Un año después comienza a trabajar en el guión de *Saiyûki* (Diario del Oeste), un proyecto animado de la compañía *Toei*. Recibe un premio otorgado por la revista *Shogakukan* por sus trabajos *Bilko-chan* y *Manga Seibutsugaku* (Biología del manga). Contrae matrimonio en 1959 con Etsuko Okada, segunda hija de Seiji Okada, juez de la Corte Superior de Justicia de Osaka y ese mismo año comienza la *serie 0 Man*.

En 1961 obtiene el doctorado en medicina en la Universidad Médica de la Prefectura de Nara. Funda ese mismo año *"Ozamu Tezuka Production Animation Department"*, registrada como *"Mushi Productions"* un año después. Comienza la serie *Ari to Kyojin* (La Hormiga y el Gigante).

En 1963 comienza la animación de la primera serie de larga duración: *Tetsuwan Atom* (Astroboy). Recibe, entre otros premios, el *Art Fes-*

tival Encouragement Award por la animación experimental *Aru Machikado no Monogatari* (Cuentos de una Esquina). Comienza a producir *Big X*.

En 1965 produce *Magma Taishi* (Embajador Magma) y *W3*. Un año después recibe una distinción del *TV Reporter Club* al primer programa doméstico animado en color: *Jangaru Taitei* (Kimba, el León Blanco).

En 1966 funda la revista *Com* como forma de incentivar y apoyar la difusión del manga. Publica en ella *Hi no Tori* (El Ave Fénix) y *Vampire*. En 1967 recibe los premios *Mainichi Movie Concours Noubo Ofuji Award* por su animación experimental *Tenrankai no E* (Cuadros de una exposición) y *Venice International Film Festival San Marco Silver Lion Award* por la versión para cine de *Jangaru Taitei*. Comienza la serie *Dodoro*.

En 1968 funda *Tezuka Productions Inc.*, compañía dedicada a la producción de manga y nuevos géneros animados. Hacia abril de ese año, *Tezuka* tiene 13 series en la imprenta, incluídos *Chikyû o Nomu* (Tragar la tierra), *Ningen-domo Atsumare!* (Pueblo, unámonos), entre otras. Un año después realiza *Sen-Ichi-Ya Monogatari* (Cuentos de las Mil y Una Noches), producción orientada a un público adulto.

En 1970 recibe el premio *Kodansha Publisher's Cultural Award* por *Hi no Tori*. Comienza la serie *Kirihito Sanka* (En Alabanza a Kirihito). Realiza la obra para adultos *Cleopatra*.

En 1973, dos de sus compañías, *Mushi Production Trading* y *Mushi Production* son declaradas en bancarrota. Pasa por un período de pesimismo general sobre su futuro como artista de manga. Comienza la serie *Barubora*. Al año siguiente vende su casa y se muda al distrito de Shimoigusa, mientras comienzan las series *Shumari* y *Black Jack* (esta última serializada en la revista *Shônen Champion*).

En 1975 recibe las distinciones *Bunshun Manga Award*, por *Buddha* y *Dôbutsu Tsurezure Gusa*, y *Japan Manga Artist Association Special Award* por *Black Jack*. Al año siguiente comienza la serie *MW* y continúa con *Hi no Tori*.

En 1977 recibe el premio *Kodansha Manga Award* por sus obras *Mitsume ga Tôru* (Viene Tres-Ojos) y *Black Jack*. Comienza a proyectar la publicación de *Tezuka Osamu Manga Zenshû*, un volumen que recopila lo mejor de sus trabajos gráficos. Publica *Osamu Tezuka Land*.

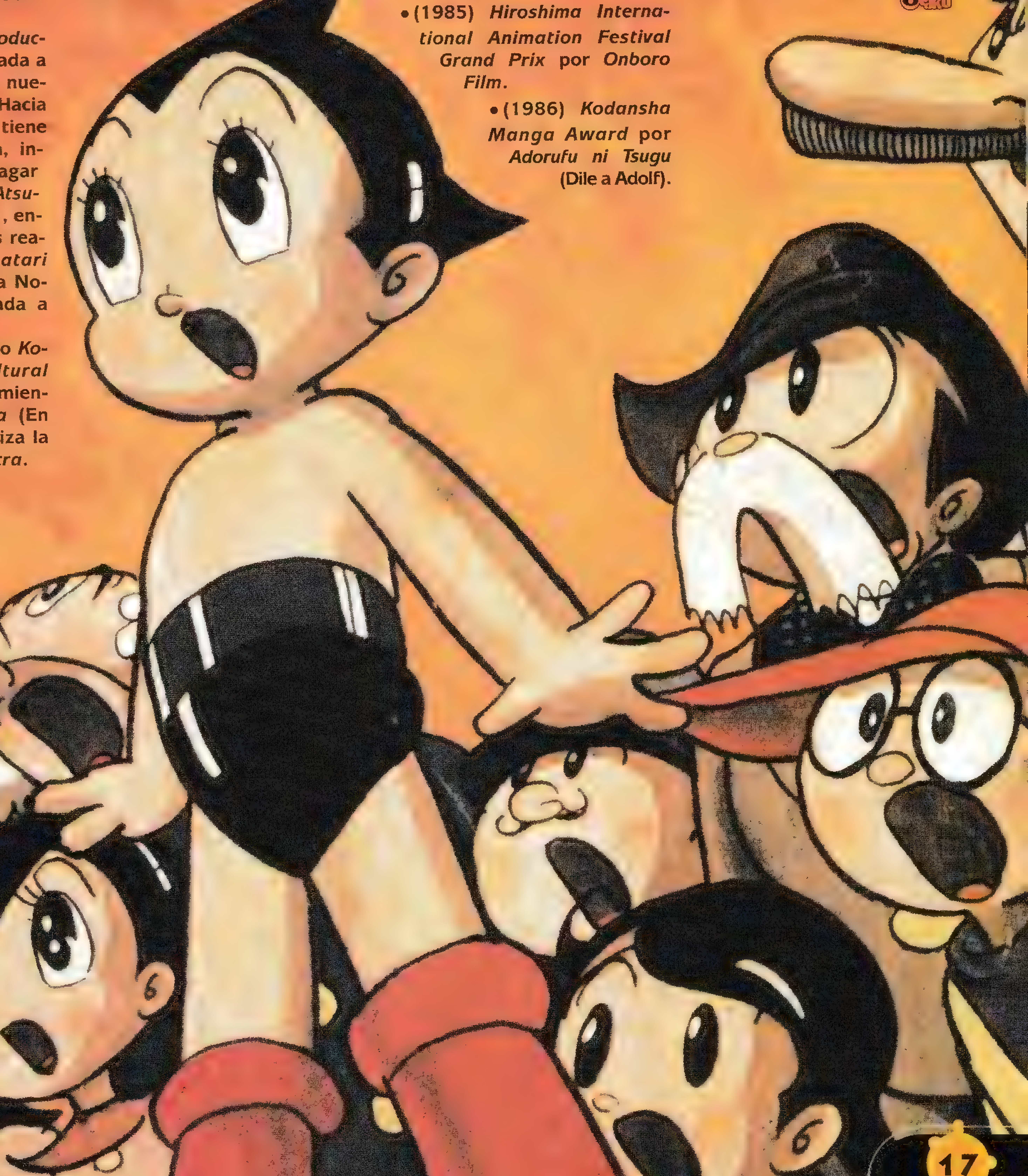
En 1978 se emite por televisión una producción de dos horas de duración llamada *Hyaku-Man-Nen Chijyû no Tabi* (Un Millón de Años hacia la Tierra). Dos años más tarde se estrena en cine *Hi no Tori 2772*.

Entre 1984 y 1988 recibe varios premios:

- (1984) *Shogakukan Manga Award por Hidamari no Ki* (Un soleado árbol).
- (1984) *Zagreb International Animation Film Festival Grand Prix* por el corto animado *Jumping*.
- (1985) *Hiroshima International Animation Festival Grand Prix* por *Onboro Film*.
- (1986) *Kodansha Manga Award* por *Adorufu ni Tsugu* (Dile a Adolf).
- (1987) *Kinema Jumpo Favorite Readers Award* por su ensayo *Mitari, Tottari, Utsushitari* (Vi, disparé, mostré).
- (1988) *Zagreb International Animation Film Festival CIFEL Award* por la animación experimental *Mori no Densetsu* (La Leyenda del Bosque).

Hacia 1988, una metástasis hepática, derivada de un cáncer estomacal, obligó a *Tezuka* a internarse en el *Hospital Hanzomon de Tokio*, donde falleció el 9 de febrero de 1989 a los 61 años. Sus últimas palabras, dirigidas a su esposa, fueron "Déjame seguir trabajando...".

Detrás de él, dejó un legado indeleble de 150.000 páginas de manga y más de 60 producciones animadas , que continúan divirtiendo a gente de todo el mundo y todas las generaciones.




FANTASÍA
Espadas, Mechas y Dragones
"¿Era un sueño? ¿Era una ilusión? No. Lo que me sucedía era absolutamente real. Todo empezó el día en que decidí echarme las cartas del Tarot, para saber qué me deparaba el futuro en cuestión de amores."
La Visión de



El comienzo de *La Visión de Escaflowne* (*Tenkuu no Escaflowne*) no parece ser muy diferente de obras como *Magic Knight Rayearth*, *Inu Yasha* o *El-Hazard* (ver revista **Otaku Nº1**). Esto es, uno o varios personajes son transportados a través de alguna suerte de vórtice espacio temporal a otro mundo o dimensión.

Tampoco parece haber demasiada diferencia entre las aptitudes del personaje principal. Como de costumbre, se trata de un buen estudiante, buen deportista... un dechado de virtudes, báh (mis notas escolares nunca pudieron superar a las de *Serena Tsukino*). Por supuesto, el elegido posee alguna suerte de poder místico-psíquico, que aún debe desarrollar y toneladas de ingenuidad e idealismo. Pero estas semejanzas llegan hasta aquí.

En este caso, tenemos una obra en la que la animación y el diseño de mechas y personajes alcanza un nivel de excelencia (notable el opening *Yakusoku wa Iranai*). La serie data de 1996 y se compone de 26 capítulos.

Hitomi Kanzaki es una estudiante ejemplar que además se destaca en carrera de 100 metros. Es aficionada, como ya vimos, a tirar el *Tarot* y lleva colgando del cuello una misteriosa piedra roja que le regaló su abuelita. Muchacha soñadora si las hay, se siente atraída por *Amano Susumu*, quien cursa un año más que ella.

En la variedad, los personajes que se destacan son:

Ficha Técnica

Idea original: **Kawamori Shouji y Yadate Hajime**
Dirección: **Kawamori Shouji**
Diseño Personajes: **Yuuki Noboteru**
Diseño de Mechas: **Yamane Kimitoshi**
Director de Mechas: **Sano Hirotoshi**
Director de Animación: **Oosaka Hiroshi**
Director de Arte: **Higashi Junichi**
Diseño de Fondos: **Okeda Kazuhiro**
Música: **Kanno Youko y Mizoguchi Hajime**





Folken Fanel

Hermano mayor de Van Fanel. Como su hermano, partió en busca de un dragón pero no se supo nada más de él. Labura bajo las ordenes del imperio Zaibach, pues supone que solo busca la paz.

Allen Schezar

Caballero del reino del Astria muy rico y guapo. Su Guymelef se llama Sherezade.

Van Fanel

Príncipe del reino de Fanelia, que es reconocido como rey al derrotar a un dragón y obtener el Drag-energist.

Todo comienza cuando *Hitomi* se está ejercitando en la pista. Justo antes de llegar a la meta, tiene una visión donde ve a un muchacho con vestido medioeval que lleva una espada en la espalda al mejor estilo *He-man*. A esto se suma la imagen de dos extraños robots gigantescos luchando a capa y espada, mientras todo se derrumba a su alrededor. Abrumada por la visión, *Hitomi* cae desmayada, y despierta en la cama con *Amano*... parado a su lado (que pensaron, pillines). Mas tarde, *Hitomi* se entera por medio de *Yukari*, su mejor amiga, que *Amano-kun* se irá al extranjero proximamente.

Justo antes de que *Amano* se marche, *Hitomi* le pide que le ayude a superar la marca de los **13 segundos en los 100 metros** llanos. *Hitomi* comienza a correr y, de repente cae un rayo en medio de la pista y aparece el muchacho de la visión anterior. El chaboncito resulta llamarse *Van Fanel*, y junto con él aparece un terrible dragón. El pibe vence al bicho, un poco con ayuda de *Hitomi*, cuyos poderes latentes pueden anticipar los acontecimientos. *Van Fanel* toma el corazón de cristal del dragón, el que los transporta a otra dimensión.

Hitomi y *Van Fanel* aterrizan en *Gaea*, un mundo que se encuentra entre la tierra y la luna. En este planeta, *Van Fanel* es el principe de *Fanelia* (que vendrían a ser los buenos). Este reino posee unos robots onda *Gundam* llamados *Guymelef*, que son usados para proteger a los habitantes de *Fanelia* de los ataques de los *Guymelefs* del imperio *Zaibach*, al mando del pérfido *Dilandau*.

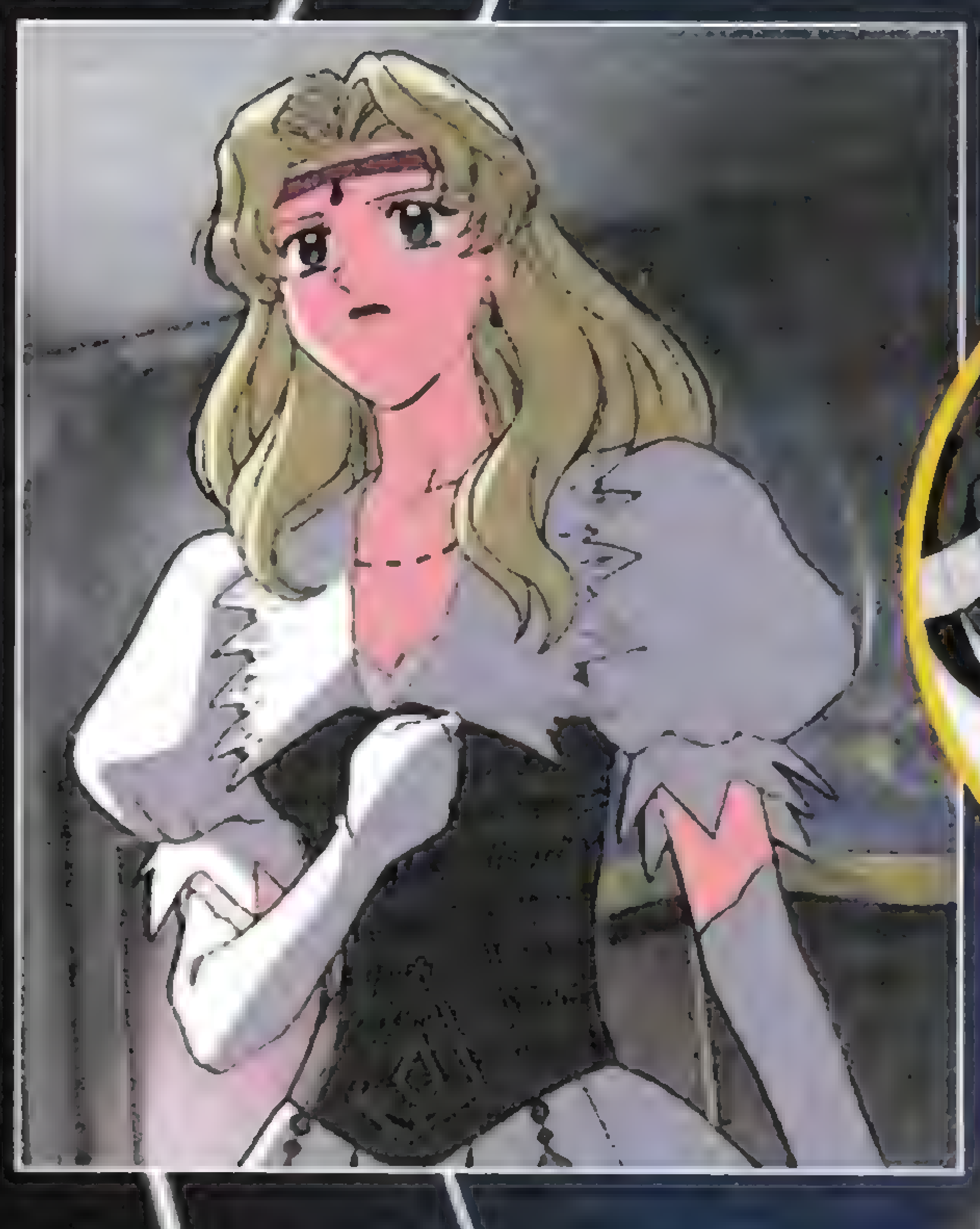
Es justamente durante uno de estos ataques que el poder de Hitomi despierta nuevamente, logrando teletransportarse a otro lugar. El poder también ayuda a *Van Fanel* y su *Guymelef* llamado *Escaflowne*, a escapar del ataque de los robots invisibles, justo cuando están a punto de hacerlo de goma.

A partir de aquí la cosa se complica, pero creo que vale la pena que vean la película, che...



Pablo Bernard





Millerna **es la menor de las princesas de *Astria*. En general la joven no tiene reparos al momento de conseguir aquello que desea.**



Dilandau Albatou

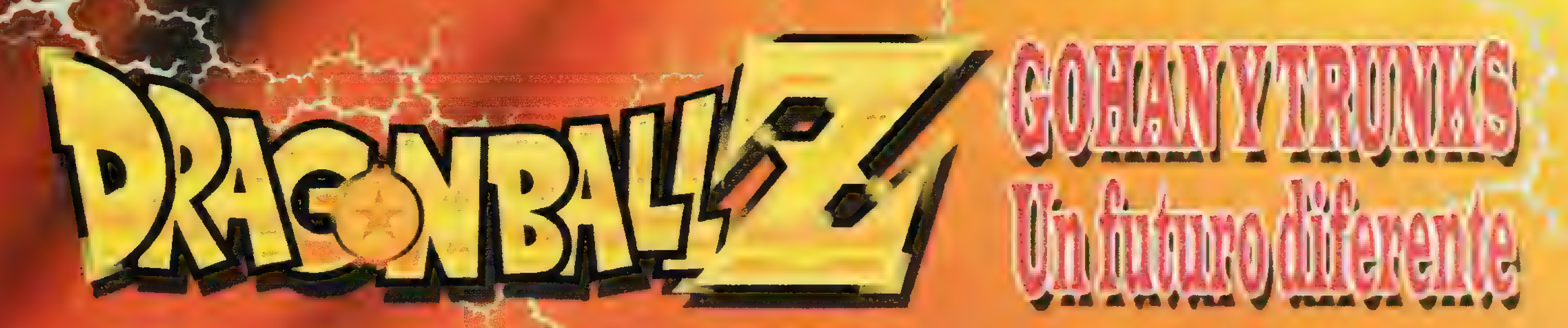
Egocéntrico y peligrosamente esquizofrénico, éste se enfrenta al Escaflowne junto a sus Dragon Slayers, a quienes comanda. Luego de la feroz batalla, termina odiando a Van profundamente...






ESCAFLOWNE
Guymelef (robot) que es utilizado solo por los miembros de la familia real de Fanelia.
Es piloteado por Van Fanel.
MER
Chica-gato. Compañera de la niñez de Van Fanel y, obviamente, enamorada de él.
HITOMI KANZAKI
Estudiante de 15 años, que asiste a la secundaria Kamakura. Tiene con frecuencia visiones premonitorias, asistidas por la piedra roja que lleva colgada del cuello.

Ya salió la revista DRAGON BALL Z Colección de oro Nº7, y ésta vez con un regalo IMPACTANTE.



El video que te transporta 15 años hacia el futuro.

Colección De Oro Nº7
DRAGONBALL Z
COLECCION DE ORO DRAGON BALL Z
AÑO II Nº7
ABRIL DE 1999
Dossier
¡ARTEFACTOS EN DRAGON BALL Z!
Todo Sobre
GOHAN Y TRUNKS UN FUTURO DIFERENTE
¡El Nuevo Video De La Colección De Oro!

DRAGONBALL Z
GOHAN Y TRUNKS
VIDEO ESPECIAL
NO SERA VISTO EN TV

PEDILA EN TU KIOSCO



ZENKI

EL GUERRERO GUARDIÁN

Kuribayashi es un monje aprendiz, su maestro es *Jukai*.

Hace mucho tiempo, el demonio *Karma* trato de destruir el mundo junto con sus semillas de mal. Luego de 1200 años, la sombra del mal vuelve a posarse sobre la ciudad de *Shikigami-Cho*. Pero, al igual que la primera vez, una persona se encargará de librar del mal al mundo: *Zenki, El guerrero guardián*

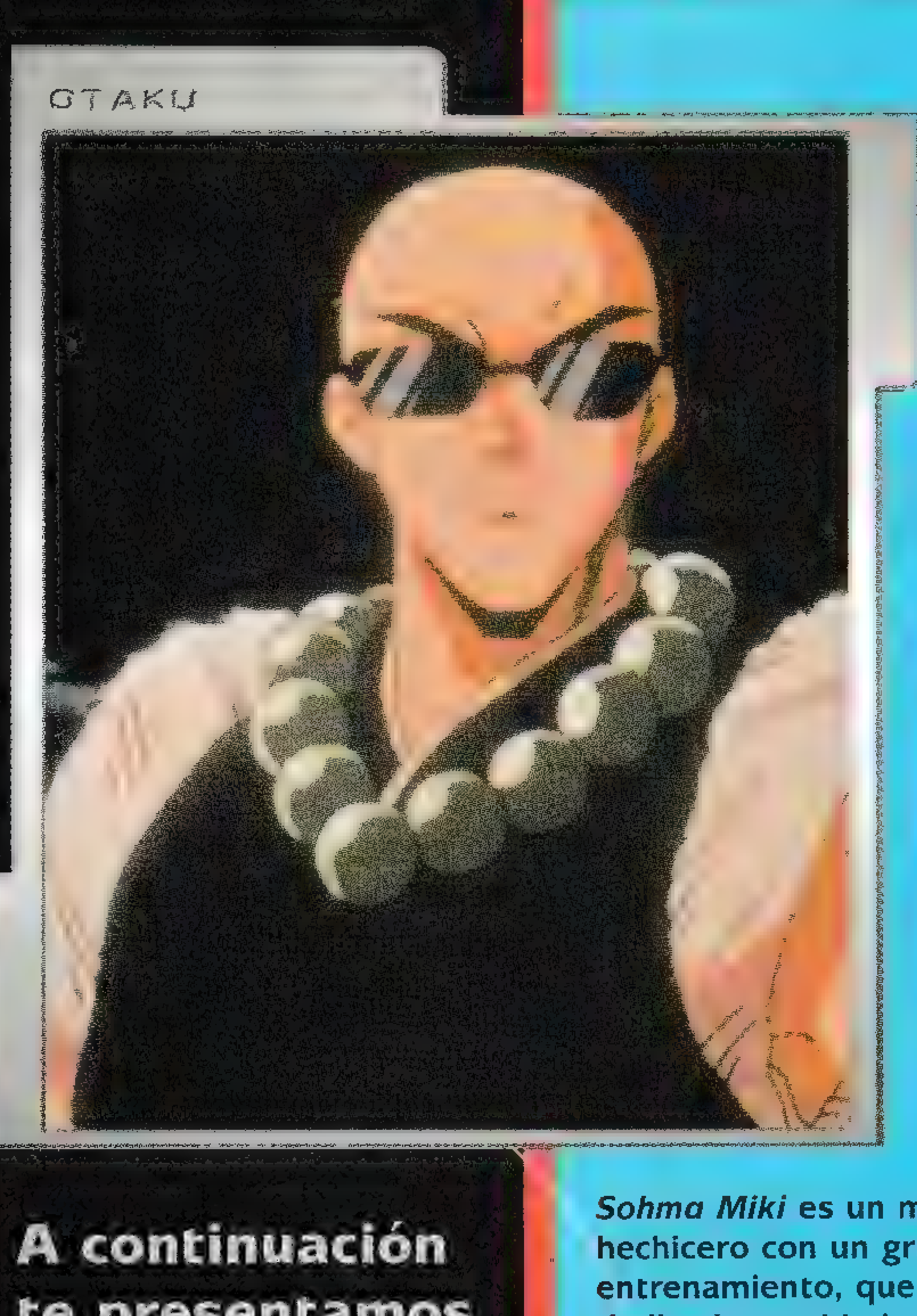
Zenki es una serie llena de acción, en la cual se narran las aventuras de *Chiaki* (*Cherry* en la versión en español). Ella es una descendiente de *Enno Ozuno*, antiguo monje que con ayuda del guerrero guardián *Zenki*, hizo frente a *Karma* y lo venció. Ahora, cada vez que el mal se haga presente, los descendientes de *Enno* tienen la capacidad de llamar al guerrero guardián y controlarlo. En esta ocasión, *Zenki* despierta de su sueño luego de sentir las semillas del mal de *Karma*.

Pero esta vez hay algo distinto. En vez de tener un tamaño y poder sorprendentes, tiene la fuerza y el cuerpo de un niño ¿Qué pasó? Pues que *Enno Ozuno*, después de derrotar a *Karma*, encerró a *Zenki* dentro de un hechizo que practicamente lo hace propietario de la familia (claro, solo para hacer frente a las fuerzas de mal, sino que mala onda sería), por lo que solo los descendientes de *Ozuno* pueden liberarlo a su forma de guerrero. Por increíble que pueda parecer, *Chiaki* y *Zenki* se odian. De esta manera comienzan las aventuras del guerrero guardián junto a su "ama", *Chiaki Ozuno*.

Hay que resaltar que la forma de atacar de *Karma* es por demás interesante. Envía a sus Semillas del Mal (castañas o nueces con un ojo) a buscar dentro de los humanos a los demonios que llevamos dentro. La avaricia, la gula, la envidia, son nada más que demonios que una vez encontrados por las Semillas del Mal salen a la luz, destruyendo todo a su paso.

Zenki es una serie que consta de 51 capítulos, divididos en dos temporadas. Dirigido por *Junichi Nishimura* y con dibujos de *Hideyuki Motahashi*, *Zenki* se estrenó el primero de septiembre de 1995 en la televisión japonesa. La música pertenece a *Goji Tsuno* y mezcla perfectamente la música Rock lo que le contribuye a darle ritmo y emoción a la serie.

Chiaki es la descendiente 55 de *Enno Ozuno*. Tiene 14 años y vive en el templo *Ozuno* con su abuela *Saki*.



Sohma Miki es un monje hechicero con un gran entrenamiento, que ha dedicado su vida junto a otros monjes para sellar y esconder las semillas del mal por todo el mundo.

ZENKI

A continuación te presentamos el listado de capítulos de la primer temporada de la serie, con sus correspondientes títulos originales en japonés.

Shonen: Palabra japonesa que significa "muchacho". El manga Shonen está inclinado mas bien a secuencias de acción y fue el primer género de manga que existió en Japón.

Capítulo	Título	Literal Español
1	Zenki, El Guerrero Guardián	¡El Lord Demonio se para ante ti! Yo soy Zenki el grande.
2	Los tres peores enemigos	¡Karma el malévolo! Presentando a los tres maestros del mal.
3	Sonrían	¡Chiaki en peligro! Cuidado con la mirada de la cámara.
4	La olla de los Deseos	El tarro de los deseos; Operación: Shikigami-cho dorado.
5	¿Zenki es Delicioso?	El demonio hambriento, ¿qué tan bien sabe Zenki?
6	El niño y el teléfono	¡TeleTentación! El pequeño toca las campanas de nuevo.
7	Rumbo a la Meta	El corredor obsesivo, carrera por llegar a la meta.
8	El hotel de las Momias	El Momia Inn, ¡jovencitas bienvenidas!
9	El Hechizo del Fuego	El demonio del sótano, El hechizo de las flamas.
10	El joven de los perros	La marcha del sabueso del infierno.
11	Voces de la Tierra	Una voz del inframundo, Réquiem para el Samurai.
12	Nieve y Demonio	La bruja de la colina, Memorias perdidas en la nieve.
13	Pelea en el Aire	Celebración -La batalla de Ema; Es una gran batalla en el aire.
14	El secreto de Zenki, El Guerrero Guardián	El legendario dios, La historia de Zenki revelada.
15	El sello de Zenki	Operación: El sello del demonio.
16	El Hechizo de la Oscuridad	El hechizo de la oscuridad; ¡Sohma vs. Anju!
17	El día más largo de Angie	La maestra cae ¡El día más largo de Anju!
18	El Despertar del Dragon de Deva	El despertar del dragón de oro, en la montaña de la quimera eterna.
19	Shiaki, 800 años atrás	La plegaria de los 800 años.
20	La capital de Kenya arde en llamas	El antiguo Kyoto esta en llamas, ¡Aquí viene la hacha de diamantes!
21	De vuelta al futuro	¡Regreso al futuro! Un pentagrama resplandeciente en la ex-capital de Kyoto.
22	Ciudad Guardiana está destruida	Shikigamo-sho en ruinas.
23	Gowla el traidor	Gohra el embustero.
24	Zenki vuelve a la vida	¡Levantado de entre los muertos! Zenki.
25	La última batalla y el fin de Karma	La batalla decisiva. El fin de Karma.

Juan Manuel Ponce *(Grupo Kokoro)*

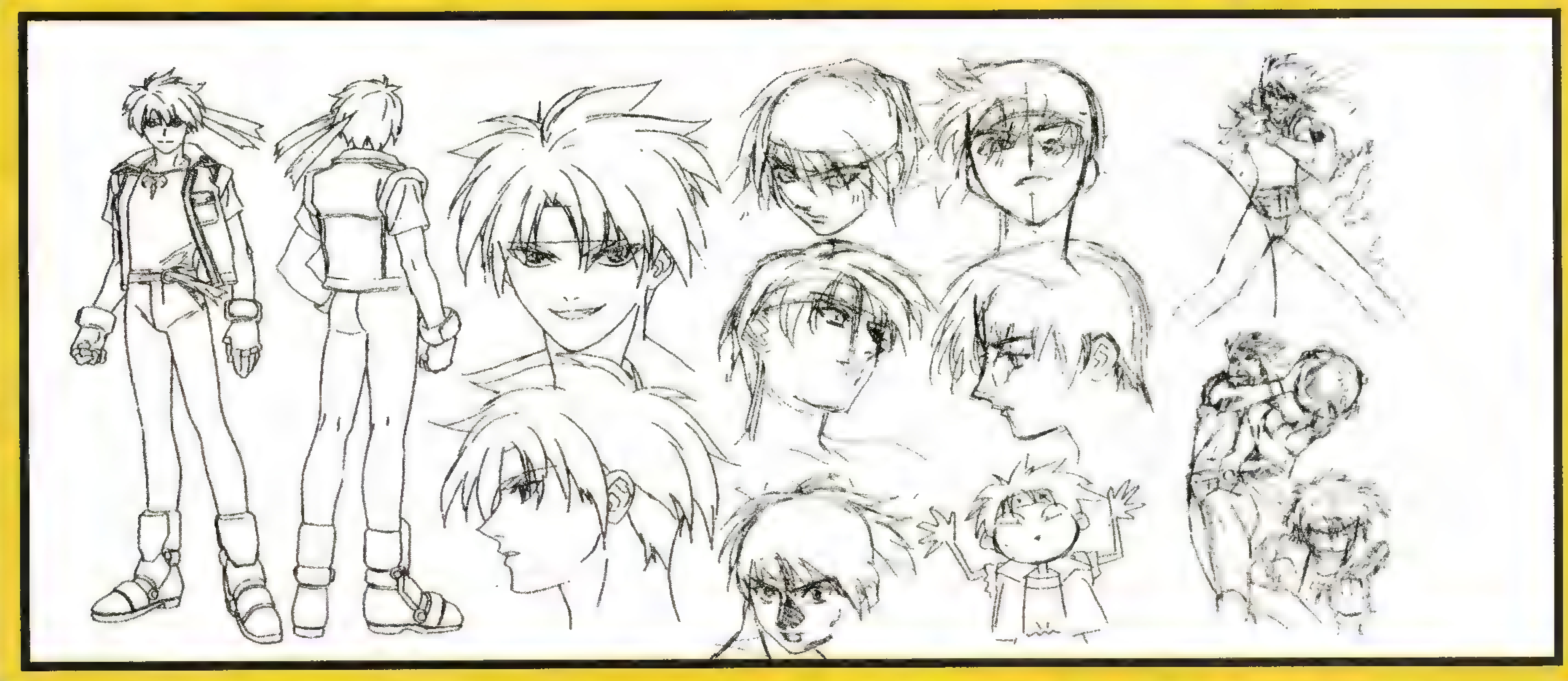

Otaku

OTAKU FILE NO.001 SORCEROUS STABBER ORPHEN



Perfil

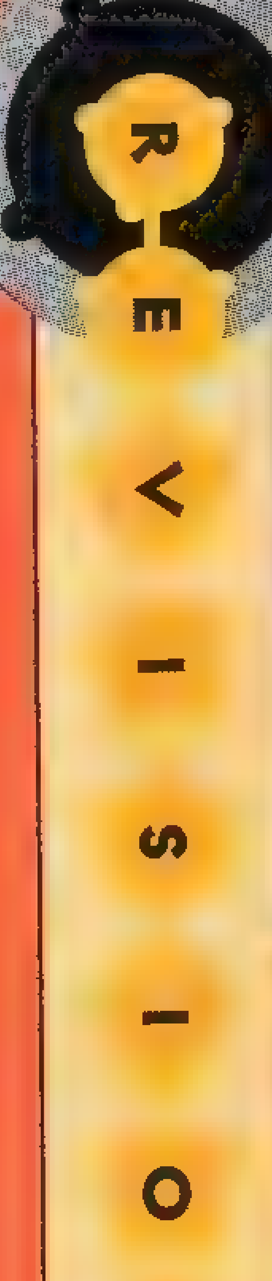
Nombre: Orphen
Sexo: Masculino
Edad: 20
Peso: Cerca de 60 Kgs
Altura: Cerca de 1.7 Mts.
Cumpleaños: ?
Constelación:?
Sangre Tipo: ?
Habilidad Especial: Abuso



Historia Del Personaje

Orphen: con un pasado mas que intrigante, este es el personaje principal de la historia. Posee poderes que van mas alla de los normales para un ser humano.
Desde joven, aprendio todo tipo de hechizos magicos y por ello recibio en gracia un reconocimiento, volviendose asi parte de un grupo de magos denominado majutsushi
Resulta facil reconocerlo pues lleva en todo momento una cadena con el emblema de la congregacion..

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE 北斗の拳



Estamos en 1983 y los avidos otakus nipones descubren con sorpresa en sus kioskos habituales un manga diferente. Buen argumento, sin prácticamente una pizca de humor, pero con una violencia desmesurada y cruda. Sadismo, morbosidad, tristeza y por sobre todo mucha emoción son las notas predominantes de Hokuto No Ken, "El Puño de la Estrella del Norte".

Los Autores

Sus creadores son dos, algo poco común en cuanto a mangas, ya que por lo general es un solo autor el que define diseño gráfico y guión.

Tetsuo Hara

Creador visual de personajes y dibujante. Dueño de un estilo muy particular y poco común en el ámbito del manga, trabaja sobre los rasgos reales de las personas y es muy meticuloso en cuanto a detalles, tanto de personajes como de escenarios.

Si bien en los primeros episodios gráficos el trabajo aún no termina de definir cabalmente a los personajes (se observan incluso pequeños errores), la producción se estabiliza pronto y las ilustraciones comienzan a tomar majestuosidad.

Hara es fanático del cine de acción y ciencia-ficción, y utiliza como modelos de sus personajes a actores de cine o personajes famosos de la historia. Así, Kenshiro se inspiró en Sylvester Stallone, Raoh en Arnold Schwarzenegger y Rei en Christopher Lambert. Llendo un poco más lejos, para Toki utilizó como modelo a Jesucristo, y para uno de los villanos poderosos a Freddie Mercury.

Buronson

Guionista y creador de la historia, su nombre se pronuncia "Bronson" como el del actor Charles. Su parecido físico con el del actor es notable, de ahí el sobrenombre.

La sorpresa de Buronson fue grande cuando su obra tuvo una enorme repercusión en el público. Tiempo después, cuando retomó con Hara "Hokuto...", el público nipón, acostumbrado a nuevas propuestas, le dio la espalda.

La historia:

El Puño de la Estrella del Norte transcurre en 1998, luego que el mundo fuera arrasado por el fuego nuclear (temática usual en la historieta japonesa). Los océanos se evaporaron casi en su totalidad y los cultivos comenzaron a pudrirse, por lo que la supervivencia en estos tiempos se volvió una lucha sin tregua, en la que solo el más fuerte

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE



llegaba a joven. Infinidad de tiranos sumamente malvados formaban sus reinos y esclavizaban, mataban y torturaban a hombres, mujeres y niños sin piedad y entre risas.

En medio de tanta injusticia, apareció una minoría de hombres que a pesar de su gran poder no abusaban de nadie y ayudaban a los débiles. Kenshiro el heredero del Hokuto Shin Ken, (Puño Sagrado de la Estrella del Norte), un chabón de aquellos que se la banca y que tiene permanentemente la posta.

El Puño es la técnica más poderosa del mundo y el que la domine puede enseñarla a uno solo de sus hijos. Ésta técnica fue creada 2000 años atrás en la pequeña Isla de Shura por el maestro Shuken (descendiente directo de Kenshiro). Uno de los últimos en poseer el conocimiento de esta técnica es Ryuken. Al no tener hijos naturales, este hombre adoptó cuatro pibes a los que llamó Raoh, Toki, Jaggi y Kenshiro y los entrenó severamente para que sólo uno de ellos sea el que domine la técnica.

Siendo Toki y Kenshiro los más nobles y fuertes de los cuatro hermanos, resultaba obvio que serían los elegidos. Raoh era muy violento y ambicioso y Jaggi un egoísta que luchaba de manera tramposa y sucia (y además un gil de hule).



El entrenamiento es duro y todos llegan a alcanzar similar fuerza; por eso, como sólo debe haber uno, los que quedan son despojados de sus poderes por Ryuken (lo que se llama "Sellar el Puño").

Ryuken decidió al principio que el heredero debía ser Toki, el más poderoso de los hermanos, cuya falta de egoísmo y ambición era similar a la de Kenshiro, y la perfección que lo caracterizaba a la hora de luchar lo hacía insuperable.

Pero al estallar una explosión nuclear, Toki se sacrificó para salvar a su hermano y a la novia de este, Yuria. La ceniza radiactiva se apoderó de Toki, dejándolo enfermo y esperando que algún día la muerte aparezca sorpresivamente. Mientras tanto, se dedicaría a usar su Hokuto para curar enfermos teminales, ya que su oculta enfermedad no afecta sus poderes.

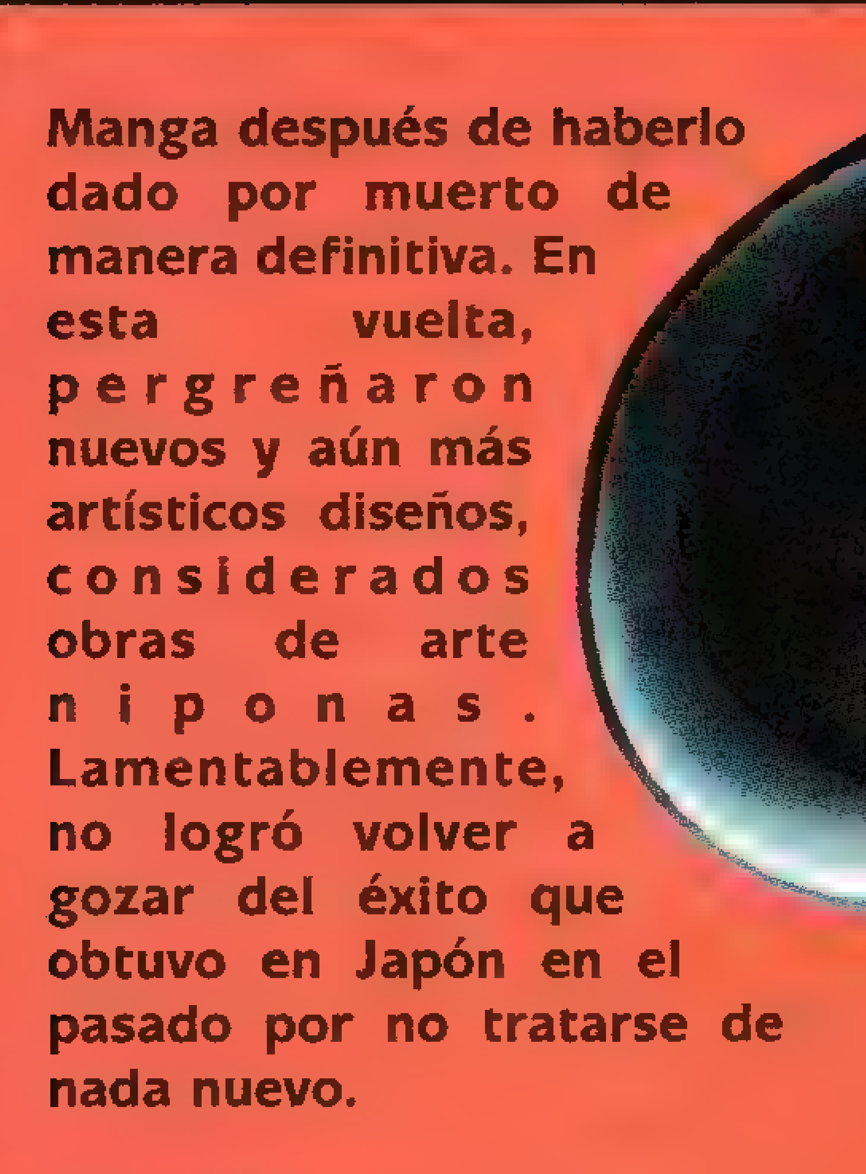
Entonces, el jovato decidió que el heredero del Hokuto Shin Ken sería Kenshiro, lo que provocó que Jaggi y Raoh se revelasen contra su padre. Éste no dudó en sellar primero el Puño de Raoh, que era el más peligroso. Pero afectado por la vejez, Ryuken fue vencido por él, quien sin ningún remordimiento lo mató.

La técnica que el anciano trató de utilizar para derrotar y luego sellar el Puño de Raoh se llama "Seven Stars Nucleus" y no le es enseñada a ninguno de los hermanos para que cuando se sellen los Puños no se puedan defender. Una vez inutilizados los poderes de los no elegidos, le es enseñada esta técnica al heredero.

Raoh se proclamó a sí mismo "El Rey de la Guerra" y fundó un imperio gigantesco y despótico. Jaggi hizo lo mismo, aunque en realidad se encontraba a las ordenes de Raoh. Kenshiro se dedicó a viajar por el mundo sin rumbo fijo con su novia Yuria. En eso estaba cuando Shin, su mejor amigo, atacó a la pareja influenciado por Jaggi, dejando malherido a Ken y robándole la mina. Shin es uno de los poseedores del Nanto Sei Ken, (Puño de la Cruz del Sur), técnica que rivaliza con la del Norte, pero a diferencia de ésta, puede ser utilizada por cualquiera que la aprenda.

A partir de aquí, la actitud de Ken se endurece. Continúa siendo un defensor del bien, pero ha perdido la piedad que tenía con los malvados. Ahora, villano que se cruza por su camino es liquidado sin que su rostro demuestre la menor emoción.

Actualmente, los autores retomaron nuevamente el



Manga después de haberlo dado por muerto de manera definitiva. En esta vuelta, pergreñaron nuevos y aún más artísticos diseños, considerados obras de arte niponas. Lamentablemente, no logró volver a gozar del éxito que obtuvo en Japón en el pasado por no tratarse de nada nuevo.

HOKUTO NO KEN, EL ANIME:

PRIMERA PARTE:

Ésta primera serie respeta exactamente el argumento del Manga aunque, como la mayoría de los Anime, posee algún que otro capítulo de relleno creado especialmente para estiraaaaar la cosa. Comprende desde el comienzo, cuando Kenshiro logra dar con Shin y sopapearlo, hasta su batalla final con Raoh y el posterior reencuentro con Yuria, su amada.

La animación es lisa y llanamente mala, hasta el punto de causar gracia: cuerpos desproporcionados y mal dibujados y animación completamente dura. De vez en cuando aparece alguna que otra escena en donde sutilmente la calidad mejora, pero por lo general son flashes.

SEGUNDA PARTE:

Llamada Hokuto No Ken II y conocida, más que nada, por la diferencia que posee la calidad de su animación con respecto a la primera parte. Las animaciones son mucho más trabajadas y los diseños poseen más meticulosidad, algo similar a las diferencias que posee el Manga de Hara pero, por supuesto, no hasta ese punto. Respetando también el guión de la obra original, la historia abarca la etapa en la que Ken resulta nuevamente acompañado de Lynnie y Bart, que ya están bastante grandecitos. Kenshiro continúa como siempre, con su cara de traste y peinadito fashion, aunque con cambios de indumentaria que cada vez son más metal y medios de transporte tales como Rey Negro, el caballo de Raoh, o motos como Harley Davison. Supuestamente ronda los treinta y pico o casi cuarenta años, sigue usando su conocida ropa de cuero negro y ahora anteojos Clipper motoqueros oscuros. Lo único que le falta es escuchar Iron Maiden.

HOKUTO NO KEN, EL LARGOMETRAJE:

La película de Hokuto No Ken es el gran fallo que hubo con respecto a este Manga por parte de sus originales creadores japoneses. Además de durar dos horas, el argumento es bastante aburrido y por momentos no se entiende un pomo ya que la mayor parte de la cinta está cortada y tergiversada, tal vez gracias al gran censurador norteamericano de Anime Carl Macek quien compró los derechos (lamentablemente el formato original y sin cortes, que es existente, es casi imposible de conseguir). También se rumorea que los autores originales realizaron y editaron dos versiones: una sin cortes, como realmente se hizo, y otra, la más conocida, que carece de escenas en donde la violencia es explícita. La primera fue aparentemente editada sólo en Japón, en principio en forma limitada y luego descatalogada, por lo que actualmente existen algunas copias piratas que revolotean por ahí y son casi imposibles de conseguir. La segunda fue la que se comercializó en Norteamérica y en toda Europa, especialmente en España e Italia. En ésta, masivamente conocida, no sólo las escenas sangrientas son mentidas por medio de efectos especiales de bajísima calidad, sino que también el argumento ha sido modificado en diálogos y continuidad de escenas, incluso las que originalmente carecían de cualquier tipo de escena fuerte. Todo esto da como resultado un film de animación que en la mayoría del Continente Americano se conoce como "pesado".

Al ser más conocido aquí el film que el manga original o la serie de televisión, muchos piensan que Hokuto No Ken no es más que un fracaso.

Todo hace pensar que la censura a la que la película fue sometida no sirvió más que para que en EE.UU. el título "The Fist of the North Star" (traducción estadounidense), cayera por los suelos como un producto de Anime fallido, logrando que nadie se interese en esta obra "propagadora de violencia, inmoralidad y los más bajos instintos". La contradicción se da cuando se ve ésta misma versión pero con las voces originales japonesas, lo que hace pensar que la censura proviene de su origen real, o bien Macek logró censurar la edición nipona y editarla como tal.

Para aquellos que sólo han visto la película, les recomiendo la lectura de Hokuto No Ken, el Manga. Otaku

Gabriel Gómez Habiaga

HOKUTO NO KEN

VERSIÓN MANGA
Dibujos: Tetsuo Hara
Guión: Buronson
Editora: Shueisha (editado en Shônen Jump Magazine)

VERSIÓN ANIMÉ
Serie (1983)
Dos temporadas, producidas por Toei Animation
Película (1986)
Dirección: Toyoo Ashida

Si querés Wallpapers del Puño de la Estrella del Norte para tu compu, mandate a nuestra página

www.editorialvertice.com.ar/otaku



CORREO

Bienvenidos queridísimos Otakus. [illegible] una gran emoción abrir esta primera sección de correo, ya que recibimos una gran cantidad de cartas y mails apenas salió a la venta el primer número. Tenemos que [illegible] todo lo que nos llega. [illegible] Esperamos vuestras cartas, críticas, sugerencias y comentarios [illegible] en Lavalle 1994 5to piso, CP 1870, Capital Federal, o por E-mail a [illegible]

Acabo de terminar la lectura del Nº Uno de la revista. Me pareció una muy buena y necesaria iniciativa. Por supuesto podría caer en la tentación de compararla con revistas de otras latitudes, lo cual sería un craso error ya que me alejaría de la realidad de este país. Entiendo que, quizá y ojalá en el futuro lo más cercano en el tiempo, la revista se pueda expandir. En el caso de ser así yo sugeriría una sección donde algunos temas se trataran con mayor profundidad. Ojalá sea posible.

En cuanto a la entrevista al Sr. Contreras, Magic kids podría considerar la posibilidad de un horario para público más adulto y de esa manera no despedazar los capítulos de las series de ánime que pasa (o censuraría en los recientes horarios). Creo que no debería olvidar que una parte cada vez más grande de su audiencia se compone de personas de más edad que la que ellos están acostumbrados a manejar (y si esa audiencia adulta, no es mayor es por la enorme falta de respeto del canal hacia quienes lo miran, al descuidar la correcta presentación de su programación).

Volviendo a la revista ¿Astroboy en película con actores a cargo de la Columbia? Lo menos que puedo pensar una apuesta muy elevada... Para los que disfrutamos de las cosas bien hechas, ojalá se mantenga el espíritu de la creación, y [illegible] [illegible] que no se haga [illegible] nada (expresión de deseos por supuesto).

Pregunta: ¿Sabrían Uds. si el Anime Ranma 1/2 se va a pasar entero (161 cap.)

Excelente el pantallazo Miyasaki y las Leyes del Anime. Ojalá se expandan los enlaces hacia otras áreas de América Latina. Por lo demás mucho éxito, fuerza expansión, y espero el siguiente número.

Claudio Zanoli de Hurlingham.

Estimado Claudio:
Como bien decís en tu carta, nos interesa más la crítica constructiva que la mera comparación. Otaku está hecho a pulmón, y buscamos expandirlo. Estamos, sin embargo, de abarcar temas sin caer en hablar de cosas que aquí no se pueden conseguir (esto es lo que alimentaría el círculo vicioso de la venta ilegal de copias truchas).
En cuanto a tu comentario sobre Magic Kids, suponemos que contrarás compra Otaku y te está leyendo. El canal tiene ya los primeros 90 capítulos de Ranma ½, y están a la espera de los otros.

Mi nombre es Pablo (porque no me había presentado) y me encantaría contactarme con otros otakus, pero solo conozco uno personalmente (aprovecho pa mandarle un saludo a Fernando, amigo y otaku) y varios por internet, por lo que la salida de su revista me pone muy contento.

Bueno, con las preguntas porque sino después me las olvido...

1. Podrían considerar sacar la revista con un cd? Porque es mucho lío lo de internet pa bajar y la economía está hecha un desastre, no digo que lo hagan siempre, sino cada 3 meses o algo así...el cd, sin animados que se copien, sería que sea parecido al de la dokan, con wallpapers, películas y mp3's (estos últimos también podrían ponerlos en el site, che!!!

2. Me estoy volviendo marrano para conseguir en la red los últimos dos endings de Dragon Ball GT (el 3ro se llama [illegible] [illegible] y el 2do opening, tienen idea donde carajo los puedo encontrar? En su [illegible] el cd no lo tienen...

3. Cuando dicen en su revista lo del sello [illegible] gentina de anime, cuando piensan que va a salir por seguro? NO nos invadirán con exceso de dragon ball, no? (me encanta, pero me lateara), suerte que tengo Slam Dunk, Slayers, Ranma y Evangelion (...en cuanto a los dobladores, quienes son? NO serán un desastre? Ojalá que sean los mejicanos, que son de lo mejorcito que escuché hasta ahora comparado a los gallegos (aguante Rossy Aguirre-Akane y Mayra Arellano-Shampoo !!!)

4. Que edad tienen las dos dobladoras antes mencionadas? Podrían hacer un informe sobre ellas y otros dobladores, foto incluida?

5. Cuando estrenan Slam Dunk en el magic? Y slayers? Ya no puedo esperar!!!! Magic, mas o menos, cuanto cuadero a Ranma?

6. Para cuando el manga publicado por la edit. Ivrea? Saben algo o se les armó quilombo? (disculpen si no es de su competencia)

7. Saldrán algún día las pelis de Evangelion en castellano o me tengo que conformar con las piratas japonesas con subtitulos? Se ven bien? Desde ya muchas gracias y les deseo la mejor de las suertes...Sayonara y muchos kamez para uds!!!

Pablo S. Peria
Argentina- Bs As- Capital (liniers)

Bueno Pablo, vamos por partes:
La relación tapa-precio es algo que buscamos cambiar progresivamente, aunque si te fijas no está descolgado al lado de otras publicaciones.
1. El tema del CD lo tenemos en estudio. No olvides que está el tema legal de por medio.
2. Anotado. Searching mode enabled.
3. El sello largará con los videos de Ranma sin cortes. Del resto iremos informando a medida que nos enteremos.
4. ¿Te interesan las notas o las fotos, pillo...?
5. Los derechos de Slayers los compró la cadena Locomotion y los tiene en la mesita de luz, en el cajoncito de abajo. La fecha de emisión depende del resultado de las elecciones en Burkina Faso. ¿Slam Dunk? Sin novedades.
6. Estás disculpado.
7. Las películas de Evangelion no están siquiera en Estados Unidos, porque los derechos son carísimos. Si te interesa darle de comer a los bucaneros argentinos, te aclaro que las copias truchas se ven como el culo, en mayor o menor escala.

Estimados Sres. de OTAKU

Los felicito por esta nueva revista, está genial, (hacía falta un poco de esto en casa).

Cabe mencionar que me gusta el manga y todo lo relacionado con los comics, pero estoy buscando algo realmente impresionante en cuanto animación MANGA, como logro impactarme el video de Ninja Scroll.

Mi mayor interes es que me recomienden algo semejante, con mucho realismo mucha lucha, sangre, violencia, y lo mas importante que salga de todo realismo, el genero que mas me atrae todo lo que tenga que ver con comunidades NINJA y FUTURISTAS.Sin mas que decir, Saludos a Uds.

Ezequiel Soria
Monte Grande

Caramba Ezequiel, qué responsabilidad...
Te recomendamos Neón Génesis Evangelion, Kimera, Ghost in the Shell, y El Hakkenden, para ir picando algo.

Colegas Otakus:
Tengo el agrado de tener en mis manos el primer número de su revista, la cual encuentro terriblemente interesante. Me parece que es la publicación que estaba faltando en el medio, así que le dieron justo en el clavo.

Ahora un poquito de críticas: creo que tendrían que ser un poco más suaves con la terminología del manga y del animé, yo soy un recién ingresado a este atrapante mundo, y muchas de las frases, nombres de autores, personajes y palabras me dejaron loco; con esto quiero decir que realmente me gustaría que hubiese un diccionario de manga y animé, o algo por el estilo.

La otra cosita era que no sé si realmente me comí la revista o esta fue demasiado corta, porque la leí en cinco minutos. Es decir, QUIERO MÁS PAGINAS, su material es de buena calidad y necesita más espacio [illegible].

Aparte de esto, les comento que soy del interior de Tucumán (capital), y espero que hagan lo posible para que la revista siga llegando aquí, no como otras revistas que sólo circulan en la Capital Federal y nada más.

Sin otro comentario me despido y les deseo que continúen así, [illegible] y [illegible] acerca de esto que nos encanta a todos, el manga y el animé.

Ezequiel Castro

Hola Ezequiel:
Anotado. Te recuerdo que tenemos un diccionario de términos en nuestra página. De todas maneras, sabemos que debemos [illegible] y lo incluiremos en este número.
El tema de la extensión es algo que estamos trabajando. Buscamos ampliar la información sin afectar el precio de tapa. Otaku es de distribución nacional, así que no temas...
Cristina Lopez y C. Darío Albornoz

Hola:
Me llamo Ezequiel y tengo catorce años. No sé si seré tan otaku como creo, pero sí sé que soy un fanático del manga y el animé. Me veo todos los animé que puedo y trato de juntar todo lo posible sobre manga y animé. Últimamente dedico la mayoría de mi tiempo a ellos y estoy haciendo dibujos sobre ellos. Me gustaría poder llegar a hacer mi propio manga algún día.

En la revista aparece: "Deseamos que nuestra relación no quede solo en la mera lectura. Envíen vuestras preguntas, opiniones, medialunas, críticas y halagos a Lavalle 1994 5to piso cp 1870, Capital Federal, o por e-mail a otaku@editorialvertice.com.ar. Gracias por elegirnos, y esperamos que les agrade".

Es un placer elegirlos y de hecho no solo me agradó, sino que me encantó, me emocionó y me convenció de que es la revista que tanto buscaba y no podía encontrar. No es solo una revista, es como un amigo. Les envío esta carta porque lamentablemente [illegible] no tengo, y si no me pueden responder por lo menos [illegible] esta carta.

Mis preguntas son:
1. ¿Cómo y dónde puedo conseguir las versiones originales (sin censuración) de Ranma 1/2?
2. Ovi, la chica que aparece en las notas ¿es un personaje exclusivo de la revista?
3. ¿Qué es "OVA"?
4. ¿Cuándo van a dar Dragon Ball GT en Argentina, y cuándo llegan los videos?

Mi opinión ya está prácticamente dicha, espero que sigan mucho más con la revista (todas las que hagan me las voy a coleccionar) y les deseo mucha, pero mucha suerte.

Las medialunas que iba a mandar, sin darme cuenta me las comí leyendo el resto, es tan buena que no me di cuenta de lo que hacía al [illegible]. Otra vez será.

Críticas no tengo, pero si a todos les gusta, como a mí, los que van a criticar son los de las otras revistas al ver que solo interesa otaku, mientras las otras solo juntan polvo y telarañas en los kioscos.

Los halagos que escribí eran tantas hojas que no entraban en el sobre, así que decidí mandarles el resumen: gracias por tan buena revista, son unos genios.

Por favor respóndanme, prometo volver a escribir.

El más grande admirador

Eze

Hola Ezequiel:
Agradecidos por los elogios. El truco de las medialunas es muy viejo. Pensábamos que sólo una [illegible] te hubiera impedido enviarlas.
1. Los videos de Ranma ½ se venden prácticamente en la calle sin censura [illegible] de [illegible]
2. Sí. Ovi es nuestra mascota.
3. Original Video Animation. Producción videográfica dirigida directamente al consumo hogareño, sin pasar por las salas cinematográficas ni la televisión.
4. El día que Kakarotto se rapa de [illegible].

Otaku

El resto del correo enviado podrán encontrarlo en nuestro sitio en internet: [illegible]







Curiosa historia la que nos propone un animé que se origina a partir de una mascota electrónica y un Video Juego...que llega a la popularidad gracias a un personaje antropomórfico que resulta sinpatiquísimo para los niños japoneses, equiparando para éstos al mismísimo *Mickey Mouse*. ¿Son todos los ingredientes de la serie? No, hay bastante tela para cortar aún...

Como ya era hora de hablar sobre esta historia, hemos decidido darle una mirada a una polémica pero entretenida serie que pronto veremos en nuestro país, a través de las pantallas de *Magic Kids*: *POCKET MONSTERS* o, si lo prefieren, *POKÉMON*.

Lo primero que hay que aclarar, es que la serie está basada en aquellos famosos *Tamagotchis* (mascotas virtuales). Posteriormente, fue adaptado a los adictivos videojuegos *Game Boy* (Nota: eso de adictivo lo digo por experiencia: tengo la versión de *Game Boy Roja* del juego y me tiene loco...).

Dramas aparte, el juego de *Pokémon* se trata de capturar y entrenar *Pocket Monsters* (Monstruos de Bolsillo, de ahí el nombre), para que sean nuestras mascotas y guardaespaldas. El protagonista del juego es *Ash* (así se llama en la versión americana), un niño de 10 años cuyo objetivo es convertirse en el mejor entrenador de *Pocket Monsters* de todo el mundo. Claro que la tarea no era nada sencilla: el juego tiene nada menos que 150 *Pocket Monsters*, y debemos hallarlos, domesticarlos y entrenarlos a todos, además de tener que competir contra los entrenadores rivales. Entre estos se encuentra un inescrupuloso grupo conocido como el *"Team Rocket"*, que entrena *Pocket Monsters* para cometer crímenes y que incluso trafica con especies raras de *Pokémons*.

El juego incluye un simpático personaje: El profesor *Oak*, quien nos ofrece un reto extra. Es que los *Pocket Monsters* están divididos en varias categorías de acuerdo a su poder: Acuáticos, Eléctricos, de Fuego, Psíquicos, de Tierra, Vegetales, Espirituales, de Hielo y varios más. Para ordenar todos estos datos, el profe nos entrega una *"Poke-Enciclopedia"*, que debemos rellenar nosotros mismos con los datos de los 150 *Pocket Monsters*, más uno secreto

(*Mewtwo*, o *Myushi* en la versión original).

Como no podía ser de otra manera, el éxito del juego hizo que fuera adaptado a la TV, generando un éxito instantáneo entre el público de todas las edades. Se mantuvieron los personajes del juego, y el protagonista principal recibió la compañía permanente de uno de los *Pocket Monsters* más populares del juego: me refiero a *Pikachu*, un simpático personaje con poderes eléctricos. Cabe destacar que *Pikachu* no es precisamente muy útil para su entrenador, ya que con frecuencia mete la pata (las cuatro) y tampoco es muy inteligente que digamos... (es incapaz de hablar con los humanos, limitándose solo a decir "pikachu").

Más adelante, *Ash* une sus fuerzas con la irascible *Misty* y con el paciente *Brock*, dos jóvenes entrenadores que se cruzan en su camino. Una vez juntos, conforman un grupo bastante eficaz, aunque los intereses de cada uno no sean precisamente los mismos: *Misty* se especializa en entrenar *Pokémons* acuáticos, y se unió a *Ash* para asegurarse que éste le pague una bicicleta que le rompió. *Brock* prefiere los *Pokémons* rocosos y viaja para desafiar entrenadores rivales, ganarles en combate y mandarle el dinero del premio a su familia. Si hay aventura y una posible novia en el camino, mejor para él.

Por su parte, el infame *Team Rocket* también fue incluido, pero "Tras cámaras", ya que sólo dos de sus miembros aparecen en acción: *Jesse* y *James*, dos jóvenes traficantes de *Pokémons*, quienes ya una vez intentaron robarse y vender a *Pikachu*, pero como fueron derrotados por *Ash*, se ofendieron y decidieron que se robarían a "ese" *Pikachu* en particular, aunque les pusieran una colonia entera de *Pocket Monsters* para elegir.

Junto a ellos están sus propios *Pokémons*: *Koffing (Dogaasu)*, *Ekans (Aabo)* y el orgulloso *Meowth (Nyase)*, un *Pokémon* felino con más inteligencia que todo su grupo junto (Lo cual no es mucho decir...) No, en serio: *Meowth* puede hablar con los humanos, es capaz de hacer maldades por voluntad propia, y frecuentemente debe sacar de apuros a sus propios entrenadores. (Lamentablemente, los estúpidos entrenadores que tiene le contagian la mala suerte cuando los tiene cerca...) Por si fuera poco, el *"Team Rocket"* tiene la costumbre de usar poses y frases ridículas antes de atacar, que hacen recordar al *Great Saiyaman* o a las *Ginew Tokusentai*.

Como sea, la serie cosechó un gran éxito en el Japón, hasta que llegó aquél fatídico 16 de diciembre de 1997, cuando un capítulo provocó un ataque de Epilepsia Fotosensible en más de 700 telespectadores. Los hospitales atendieron decenas de personas que sufrieron ese ataque, y estaban indefensos al no saber la causa que lo había provocado, ya que era muy extraño que les ocurriera a tantos chicos en tantos lugares diferentes del país. Esto se debió a una escena en la que los ojos de *Pikachu* comenzaron a destellar a una enorme velocidad. Los encargados de efectos especiales se esmeraron más de la cuenta y provocaron el daño, que, por supuesto, no fue intencional. Por suerte, después se supo que, superado el susto, nadie quedó dañado física o mentalmente. Esa escena en particular fue retirada de la serie cuando se vendieron los derechos





de emisión al extranjero. Así que tranquilos, que ya no hay peligro.

PERSONAJES DE LA SERIE

Ashton (*"Ash"* para los amigos) es el protagonista de la serie, y está determinado a convertirse en el mejor entrenador de *Pocket Monsters* de todo el mundo. Su comienzo fue bastante duro: *Ash* llegó tarde a su curso de entrenamiento y sólo pudieron entregarle un *Pocket Monster* que nadie quería aceptar, por lo rebelde y desobediente que era: me refiero al irascible *Pikachu* (más tarde se vuelven amigos inseparables, pero les toma bastante tiempo y paciencia).

Tras este mal comienzo, *Ash* se dedicó a cazar y entrenar más *Pokémons*, para estar en condiciones de enfrentar y derrotar a los campeones locales de cada pueblo que visita, para ganarse el derecho a desafiar a los Campeones Mundiales.

Pikachu es, lejos, la estrella indiscutida de la serie, y el *Pokémon* favorito de *Ash*. En un principio, *Pikachu* no tenía el menor interés en obedecer a su entrenador, ni mucho menos en pelear con otros *Pokémons*. Finalmente, la dedicación de *Ash* acabó por cambiarle su carácter rebelde y desde entonces, *Pikachu* se volvió su mejor amigo y compañero. Además, *Pikachu* posee la habilidad de producir fuertes descargas eléctricas. Aún así, *Pikachu* tiene un grave problema de comunicación con su entrenador (bueno, digamos que con todo el mundo): es incapaz de hablar con los humanos, ya que lo único que sabe decir es su propio nombre. (A veces, utiliza sílabas sueltas como *"Pika"*, sobre todo cuando no entiende algo, o cuando *Meowth* le toma el pelo).

Además, los miembros de la raza de *Pikachu* pueden acelerar su evolución ayudados con un mineral llamado *"Thunder Stone"*. Entonces pasan a llamarse *"Raichu" (Raichi)*, y todas sus habilidades aumentan enormemente, en especial su capacidad de generar electricidad. (*Pikachu* tuvo una dura lucha contra un *Raichu*, pero logró vencerlo cuando descubrió que su rival había evolucionado demasiado pronto y que, por lo tanto, sus movimientos eran más lentos que los de un *Pikachu* normal)

La temperamental *Misty* es la campeona de su ciudad, y se especializa en los *Pokémons* acuáticos. En un principio, se unió a *Ash* para asegurarse que él le pagara una bicicleta que le "tomó prestada" para huir del *Team Rocket*. Obviamente la pobre bicicleta terminó hecha pedazos, lo que motivó que la furiosa *Misty* le dijera "cariñosamente" a *Ash* que si no se la reponía pronto, él acabaría igual. Tras esta amistosa presentación, *Misty* encontró que eso de andar viajando con *Ash* (y poner en ridículo al *Team Rocket*) no estaba del todo mal, aunque su explosivo carácter permaneció igual...

El veterano *Brock* es el campeón de su ciudad, y su especialidad son los *Pokémon* rocosos. La razón por la que *Brock* entrenaba *Pokémons* y los hacía luchar, era para ganar premios en efectivo y así poder mantener a sus diez hermanos (!). *Ash* no tuvo corazón para derrotarlo, pero la situación se arregló con la inesperada reaparición del padre de *Brock*, quién se hizo cargo de su familia y dejó a *Brock* en libertad de buscar aventuras con *Ash* y *Misty*. Hay que agregar una cosa acerca de *Brock*: prefiere criar *Pokémons* en vez de hacerlos pelear, y tiene la mala costumbre de volverse un dechado de nervios en el momento menos pensado.

Marco Campos y Héctor Cavieres

Otaku

RPG: juego de mesa en que los participantes adoptan el rol de un personaje (habilidades, personalidad, poderes) e interactua con otros en situaciones que van desde la época medioeval hasta el espacio exterior.

¡Saludos a todos los Otakus de Buenos Aires! En este encuentro les narraremos un hecho ocurrido en México que explica el origen del rumor de la existencia del animé de la Saga de Hades...

ENLACE MEXICO

El Caso Saint Seiya

El 21 de marzo de 1996, un gran número de mexicanos aficionados al anime y manga se presentaron en las instalaciones de *TV Azteca*, la televisora local, convocados por una tienda de cómics y liderados por un sujeto llamado *José Antonio Ríos*.

El motivo principal de la visita radicaba en que fuera transmitida "en su totalidad" la serie de animé "*Saint Seiya*" (conocida y emitida en nuestro continente como *Los Caballeros del Zodíaco*). Por supuesto, para ese año, *TV Azteca* ya había transmitido todos los capítulos de *Saint Seiya* en su horario sabatino (como dato extra esa fue la única serie de animé emitida solo una vez por semana, ya que las demás fueron programadas en forma diaria), y como la gente quería más, se echó a rodar el rumor acerca de la historia conocida como la *Saga de Hades*.

José Antonio Ríos, el organizador del suceso, era alguien ya conocido por los aficionados, debido a los contactos que había conseguido trabajando en una tienda de cómics del Distrito Federal. Fue precisamente él quien hecho a correr los rumores acerca de la existencia de una supuesta parte de la serie de TV que abarcaba la *Saga de Hades*.

José Antonio se ocupó de divulgar éste y otros rumores sin sentido y desgraciadamente la falta de información de los *Otakus* locales condujo a la llegada de cientos de personas en las instalaciones de *TV Azteca* para realizar una petición.

La persona que salió a recibir a toda la gente fue *Adriana de Castro*, conductora del programa que en ese entonces transmitía *Saint Seiya* y otras series de animé los sábados; y *Rodrigo Martínez*, productor del programa.

Después de hacerles pública la solicitud, los representantes de la emisora les informaron a los asistentes la manera en que debían tramitar su petición (un protocolo de televisoras difícil de describir), y la gente se retiró.

Ese mismo día en su el programa, *Adriana de Castro* mencionó la visita de los seguidores de *Saint Seiya*, y anunció al aire que ..."*se había concretado la solicitud de los capítulos de la serie de TV de Saint Seiya correspondientes a la Saga de Hades al propio Masami Kurumada, creador de Saint Seiya, y que éste en persona se negó a vender los derechos de transmisión de los episodios por una supuesta alusión a esta serie que lo había ofendido*"...

Esto fue una gran doble mentira. Primero, porque los derechos de transmisión de *Saint Seiya* únicamente pueden ser vendidos por la empresa *Toei Animation* que es la propietaria, y no por *Masami Kurumada*, aunque éste sea su creador. Segundo, porque no existen episodios posteriores a los 114 que *TV Azteca* ya había transmitido. Por supuesto, que éste tremendo error de *TV Azteca* motivó que *José Antonio* continuará engañando a la gente, pues nunca existió el animé de la *Saga de Hades de Saint Seiya* *.

Parecía que el asunto se olvidaba pero no fue así. *José Antonio* dijo tener contactos en tiendas japonesas y que conseguiría el video de la película de la *Saga de Hades*, cosa que nunca hizo oficial, hasta el día en que la segunda convención de comics *MECyF '96* se llevó a cabo.

El 15 de mayo de 1996 se llevó a cabo en el Palacio Mundial de las Ferias, el lugar de costumbre, la *MECyF '96*, y en el stand que tenía *Ríos*, se siguieron diciendo barbaridades acerca de *Saint Seiya*, pero *José Antonio* manifestó tener la prueba, que iba a ser transmitida durante una conferencia que se llevaría a cabo al día siguiente a las 14 horas.

Como era de esperarse, la asistencia a la conferencia fue inmensa, y en ella, *José Antonio Ríos* e *Iván Rojas* aseguraron poseer el *Laser Disc* de la película de la *Saga de Hades de Saint Seiya*. *José Antonio* dijo tener intenciones de transmitir la película durante el desarrollo de esa conferencia, algo que finalmente no sucedió, aunque no olvidó anunciar que vendería copias en video de la película a 5 dólares la unidad....

Claro que no sería sino hasta el domingo 19, el último día de la *MECyF '96*, cuando entregaría los videos. Cientos de personas pagaron por anticipado el video a *José Antonio* y cuando llegó el día en que debía entregarlos, manifestó haber sufrido un atraso con los videos, pero que llamando a determinado número telefónico o recurriendo a una dirección que el mismo proporcionó, las copias serían entregadas.

¿Hace falta aclarar que los desafortunados que pagaron los videos aún están esperando recibirlos?

La dirección y teléfono que *José Antonio* proporcionó eran falsos y este sujeto desapareció con el dinero. La suma calculada que se llevó está estimada en 5000 dólares. Quien escribe estas líneas estuvo a punto de caer en la estafa, pero se salvó fortuitamente de ser engañado debido a un hecho recurrente: la escasez de dinero...

Tras este incidente, el recién iniciado fanzine mexicano *Plan B* publicó en el editorial de su segundo número que los aficionados debían cuidarse de *José Antonio Ríos* y proporcionaron teléfonos donde podían recibir información. Lo mismo hicieron otros fanzines, todos asegurando que "*no existía la Saga de Hades en Video*" y que la única forma de tenerla era en manga Desde ese entonces, gracias a *José Antonio*, los mangas de *Saint Seiya* que abarcan la *Saga de Hades* solo se consiguen a un costo muy alto en México.

El episodio que cerró la cuestión y acabó con todas las polémicas fue un fax que *Toei Animation* envió a México, donde se aseguraba que *Saint Seiya* constaba de 114 episodios y eso era todo.

Ya para cerrar este informe, en agosto de ese año durante la *Conque '96*, *José Antonio Ríos* volvió a aparecer. Este vez no en un stand, sino confundido entre los cientos de personas que formaban fila para acceder a la Convención.

Fui testigo presencial del momento en que, tras reconocerlo, un joven se acercó a él para preguntarle acerca del dinero y de la película que nunca había recibido. Sin ponerse colorado, *Ríos* le contestó al muchacho que le habían cancelado el pedido por amenazas y que no podía hacer nada... En un acto de sublime generosidad, a cambio del dinero le dio un cómic y siguió su marcha como si nada hubiera sucedido...

Así se cerró un capítulo de *Saint Seiya* que, seguramente, ni el propio *Masami Kurumada* hubiera podido imaginar...

Iván Moreno y Sergio M. Cisneros

• **NdlR**: *La Saga de Hades* quedó en un proyecto del que incluso se llegaron a grabar las voces y a realizar los diseños de nuevas armaduras. Finalmente sólo se editó un *CD* con la banda original de la truncada serie. En un reportaje concedido por el diseñador *Shingo Araki* el año pasado a una publicación española, manifestó la existencia de un proyecto acerca de *Saint Seiya*, aunque a principios de éste año se reprogramó "*Las Doce Casas*" en Japón, y el rating alcanzó -0.4. Eso resultó lapidario para las pretensiones de continuar que hubieran podido existir, y la serie fue cancelada.

Julio 5 1996

Soy el representante de TOEI ANIMATION CO., LTD para Canada, Estados Unidos y America Latina

En beneficio de TOEI ANIMATION CO., LTD., Debo declarar que la serie de televisión, SAINT SEIYA (Caballeros del Zodiaco) consta de 114 episodios, y no existen episodios adicionales despues del 114.

Lamento anunciar que este programa favorito no continua, sin embargo, apreciamos su enorme apoyo.

Atentos Saludos
Yasuo Matsuo
Representante de TOEI ANIMATION CO., LTD

TOEI ANIMATION CO., LTD

July 5,1996

I am the representative of TOEI ANIMATION CO., LTD. in Canada, United States and Latin America.

On behalf of TOEI ANIMATION CO., LTD., I must state thar the TV series, SAINT SEIYA is made of 114 Espisodes, and there are no further episodes after the 114th episode.

I regret to announce that such favorite show does not continue, however, we appreciate the great support.

Best Regards,

Yasuo Matsuo
Representative of TOEI ANIMATION CO., LTD.

La Guía MECyF Internacional
2a Convención de Ciencia Ficción, Comics y Fantasía



LA REVISTA DEL ANIME Y EL MANGA

Rurouni Kenshin

Fortaleciendo el espíritu de la espada

CON TODA LA INFO, PARA EL OTAKU QUE SE PRECIE DE SERLO

UNA CITA EN TU KIOSCO EL PRIMER MIÉRCOLES DE CADA MES